

**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAMURAN DESA PERENG
PRAMBANAN KLATEN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN
HIASAN DINDING TEKNIK BATIK**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh:
Amalia Zulfa Junikasari
NIM.12207241051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten Sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 27 Juli 2017

Pembimbing I

Ismadi, S.Pd, MA

NIP. 19770626 200501 1 003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten Sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 14 Agustus 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Ismadi, S.Pd., M.A.	Ketua		16 Agustus 2017
Drs. Edin Suhaedin P.G., M.Pd.	Sekretaris		16 Agustus 2017
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn.	Penguji Utama		16 Agustus 2017

Yogyakarta, 18 Agustus 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Amalia Zulfa Junikasari

NIM : 12207241051

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya Ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Yogyakarta, ³¹Juli 2017

Penulis,



Amalia Zulfa Junikasari

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmatNya yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku Bapak Prihadi dan Ibu Titin yang telah mendukung dari segala hal, memberikan semangat, berkat usaha dan doa beliau saya dapat menempuh pendidikan sampai saat ini dan mendapat pengalaman yang sangat berharga.

MOTTO

“Kegagalan tidaklah selalu menyedihkan, hidup dengan kepercayaan bahwa cobaan itu berguna untuk menempa diri”



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik” ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari Bapak Ismadi, S.Pd. M.A., yang memberikan pelajaran dan pengalaman dalam menyelesaikan tugas akhir karya seni ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada beliau selaku dosen pembimbing. Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya, Jurusan Pendidikan Seni Rupa sekaligus Dosen Pembimbing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Kriya Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Prihadi dan Ibu Titin berkat motivasi dan kasih sayang yang masih melekat akhirnya saya dapat menyelesaikan amanah mereka untuk menjadi sarjana.

8. Sahabat-sahabatku Aldi, Basith, Nur, Andre, Agus, Amrul, Zahrina, Riyan, Okta, Ayu, Amin, Irfan, Amrul, Siwi, Atun, Fajar, atas bantuan, perhatian, kerjasama serta dorongan dan semangat yang diberikan selama penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni dengan lancar.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain untuk perkembangan karya seni batik.

Yogyakarta, 31 Juli 2017

Penulis,

Amalia Zulfa Junikasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	7
C. Tujuan	8
D. Manfaat	8
BAB II METODE PENCIPTAAN	10
A. Eksplorasi	11
1. Anak dan Perkembangannya	13
2. Bermain dan Nilai-Nilai Permainan	15
3. Permainan Anak Tradisional Jamuran	18
4. Meja dan Kursi	32
5. Desa Pereng, Prambanan, Klaten	34
6. Batik	37
7. Hiasan Dinding.....	42
B. Perancangan	44
1. Desain	45
2. Motif	50

3. Aspek-Aspek Desain	52
4. Tahap Perancangan	60
C. Perwujudan	61
BAB III VISUALISASI KARYA.....	66
A. Penciptaan Motif Jamuran	66
1. Penciptaan Motif	68
2. Motif Terpilih	79
B. Penciptaan Desain	83
C. Perancangan Warna	89
D. Pembuatan Pola	94
E. Mengolah Kain	94
F. Memola	95
G. Mencanting	95
H. Pewarnaan Remasol	96
I. Pengeblokan	99
J. Pewarnaan Indigosol Biru dan Coklat	99
K. Pengeblokan	100
L. Pewarnaan Indigosol Kuning	101
M. Pengeblokan	102
N. Pewarnaan Indigosol Hijau	103
O. Pengeblokan	103
P. Pewarnaan Naphtol Merah	103
Q. Pelorodan	104
R. Finishing	105
BAB IV HASILKARYA	106
A. Karya 1: Ajak-Ajak.....	106
B. Karya 2: Hompimpah	111
C. Karya 3: Pingsut	116
D. Karya 4: Jamuran	121
E. Karya 5: Jamur apa?	126

F. Karya 6: Jamur Meja Kursi.....	131
G. Karya 7: Meja Kursi	136
H. Karya 8: Nyoba	142
I. Karya 9: Ora Ambruk	147
J. Karya 10: Ambruk	152
K. Karya 11: Jamuran	157
BAB V PENUTUP	162
A. Kesimpulan	162
B. Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Lukisan Batik di Kabul Art Gallery	6
Gambar II	: Permainan Jamuran	21
Gambar III	: Hompimpah dan Pingsut	24
Gambar IV	: Lagu Jamuran	25
Gambar V	: Jamuran	25
Gambar VI	: Gerakan pemain <i>dadi</i> ketika lirik <i>Siro badhe jamur</i> <i>opo?</i>	26
Gambar VII	: Gerakan Jamur <i>kethek menek</i>	27
Gambar VIII	: Gerakan Jamur <i>parut</i>	28
Gambar IX	: Gerakan Jamur <i>gagak</i>	29
Gambar X	: Gerakan Jamur <i>kendhi borot</i>	29
Gambar XI	: Gerakan Jamur <i>meja kursi</i>	31
Gambar XII	: Motif Ajak-Ajak	79
Gambar XIII	: Motif Hompimpah	79
Gambar XIV	: Motif Pingsut	80
Gambar XV	: Motif Jamuran.....	80
Gambar XVI	: Motif JamurApa?.....	80
Gambar XVII	: Motif JamurMejaKursi	81
Gambar XVIII	: Motif MejaKursi	81
Gambar XIX	: Motif Nyoba	81
Gambar XX	: Motif OraAmbruk	82

Gambar XXI	: Motif Ambruk	82
Gambar XXII	: Motif Jamuran.....	82
Gambar XXIII	: Desain Ajak-Ajak	83
Gambar XXIV	: Desain Hompimpah	84
Gambar XXV	: Desain Pingsut	84
Gambar XXVI	: Desain Jamuran	85
Gambar XXVII	: DesainJamurApa?	85
Gambar XXVIII	: Desain Jamur Meja Kursi	86
Gambar XXIX	: Desain Meja Kursi	86
Gambar XXX	: Desain Nyoba	87
Gambar XXXI	: Desain Ora Ambruk	87
Gambar XXXII	: Desain Ambruk	88
Gambar XXXIII	: DesainJamuran	88
Gambar XXXIV	: Pewarnaan Ajak-Ajak	89
Gambar XXXV	: Pewarnaan Hompimpah.....	89
Gambar XXXVI	: Pewarnaan Pingsut	90
Gambar XXXVII	: Pewarnaan Jamuran	90
Gambar XXXVIII	: Pewarnaan Jamur Apa?	91
Gambar XXXIX	: Pewarnaan Jamur Meja Kursi	91
Gambar XL	: Pewarnaan Meja Kursi	92
Gambar XLI	: Pewarnaan Nyoba	92
Gambar XLII	: Pewarnaan Ora Ambruk.....	93

Gambar XLIII	:Pewarnaan Ambruk	93
Gambar XLIV	: Pewarnaan Jamuran	94
Gambar XLV	: Memola	95
Gambar XLVI	: Nyanting	96
Gambar XLVII	: Remasol dan Waterglass	98
Gambar XLVIII	: Pasang Kain.....	98
Gambar XLIX	: Pengolesan Air TRO.....	98
Gambar L	: Pencoletan Remasol.....	98
Gambar LI	: Fiksasi Waterglass.....	98
Gambar LII	: Pencucian Waterglass.....	98
Gambar LIII	: Pengeblokan	98
Gambar LIV	: Pencoletan Indigosol	100
Gambar LV	: Fiksasi	100
Gambar LVI	: Pencucian	100
Gambar LVII	: Hasil Pencoletan	100
Gambar LVIII	: Pengeblokan	101
Gambar LIX	: Pengusapan Air TRO	102
Gambar LX	: Pengusapan Indigosol	102
Gambar LXI	: Pengeblokan	102
Gambar LXII	: Penguasan Indigosol	102
Gambar LXIII	: Penjemuran.....	103
Gambar LXIV	: Pencelupan Naphtol	104

Gambar LXV	: Pencelupan Garam	104
Gambar LXVI	: Hasil Karya	105
Gambar LXVII	: Ajak-Ajak	106
Gambar LXVIII	: Hompimpah.....	111
Gambar LXIX	: Pingsut.....	116
Gambar LXX	: Jamuran.....	121
Gambar LXXI	: Jamur Apa?.....	126
Gambar LXXII	: Jamur Meja Kursi.....	131
Gambar LXXIII	: Meja Kursi.....	136
Gambar LXXIV	: Nyoba.....	142
Gambar LXXV	: Ora Ambruk.....	147
Gambar LXXVI	: Ambruk.....	152
Gambar LXXVII	: Jamuran.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Pembuatan Motif Ajak-Ajak.....	68
Rabel 2	: Pembuatan Motif Hompimpah.....	69
Tabel 3	: Pembuatan Motif Pingsut.....	70
Tabel 4	: Pembuatan Motif Jamuran.....	71
Tabel 5	: Pembuatan Motif JamurApa?.....	72
Tabel 6	: Pembuatan Motif JamurMejaKursi.....	73
Tabel 7	: Pembuatan Motif MejaKursi.....	74
Tabel 8	: Pembuatan Motif Nyoba.....	75
Tabel 9	: Pembuatan Motif OraAmbruk.....	76
Tabel 10	: Pembuatan Motif Ambruk.....	77
Tabel 11	: Pembuatan Motif Jamuran.....	78
Tabel 12	: Resep Remasol	97

DAFTAR BAGAN

Bagan I	: Tahap Penciptaan Karya Hiasan Dinding Teknik Batik	65
---------	--	----

**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAMURAN DESA PERENG
PRAMBANAN KLATEN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN
HIASAN DINDING TEKNIK BATIK**

**Oleh: Amalia Zulfa Junikasari
NIM. 12207241051**

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk menciptakan kerajinan batik yang diterapkan menjadi hiasan dinding dengan permainan Jamuran sebagai sumber penciptaan motifnya.

Proses pembuatan karya batik ini berpedoman pada metode dari SP. Gustami dimulai dari a) eksplorasi, pengamatan visual, studi pustaka, b) perancangan karya yang meliputi penciptaan motif dilakukan melalui stilasi setiap tahapan bermain Jamuran, motif alternatif, desain perancangan warna dan pembuatan pola. Kemudian dilanjutkan dengan c) proses perwujudan karya meliputi 1) Persiapan alat dan bahan, 2) Memola kain, 3) Proses pembatikan meliputi *nglowongi* dan *ngiseni*, 4) Pewarnaan remasol colet, 5) Pewarnaan indigosol, 6) Pewarnaan Naphtol merah, 7) Pelorodan, 8) Pembingkai.

Hasil karya yang dibuat terdiri dari 11 karya yaitu: (1) Ajak-Ajak, awal kegiatan bermain, (2) Hompimpah, mengundi siapa yang akan menjadi pemain *dadi*, (3) Pingsut, untuk pengundian terakhir, (4) Jamuran, permainan Jamuran dimulai, (5) Jamur Apa?, menyanyikan bait terakhir lagu Jamuran, (6) Jamur Meja Kursi, pemain *dadi* menjawab pertanyaan lagu Jamuran, (7) Meja Kursi, anak-anak memposisikan diri membentuk meja atau kursi, (8) Nyoba, pemain *dadi* mencoba menduduki meja, (9) Ora Ambruk, anak yang diduduki pemain *dadi* tidak jatuh, (10) Ambruk, pemain *dadi* mencoba anak lain dan ternyata jatuh (*ambruk*), dan (11) Jamuran, permainan dimulai dari awal. Nilai edukasi yang terkandung didalamnya mengajarkan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman lain karena saat ini anak terkungkung pada keegoisan sendiri dan tidak peduli pada lingkungan sekitar. Kesamaan aspek pada setiap karya yaitu pada aspek fungsi dimana setiap lukisan batik memberikan gambaran mengenai setiap tahapan bermain permainan Jamuran. Keindahan atau aspek estetis terletak pada konsep yang menggunakan tiga masa, yaitu masa dahulu, masa pertengahan, dan masa modern yang menandakan bahwa permainan Jamuran sudah eksis dari dahulu sampai sekarang.

Kata Kunci: Permainan, Jamuran, Batik

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah masa yang menyenangkan. Pada masa ini, anak belajar banyak hal baru bagi dirinya yang kelak akan membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya. Selain itu, masa kanak-kanak adalah masa yang sangat unik.

Karakteristik anak pada dasarnya berkembang sejalan dengan umur karena adanya cetak biru biologis dan tingkat kematangan. Setiap anak tentu berbeda karena berkaitan dengan psikologi pribadi yang dimiliki dan hal inilah yang menjadikan setiap individu itu unik.

Manusia yang lahir ke dunia akan belajar hal baru untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan lebih bersifat kuantitatif dan berkaitan dengan aspek fisik, misalnya ukuran berat dan tinggi badan. Sedangkan perkembangan adalah perubahan yang terjadi pada individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangan. Izzaty (2008: 3) menerangkan bahwa tahapan perkembangan meliputi urutan periode prakelahiran, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal, masa dewasa madya, dan masa lanjut usia.

Pada saat lahir ke dunia, manusia tidak mempunyai pengertian dan pengetahuan tentang apa yang ada di lingkungannya. Hal tersebut diperoleh melalui proses kematangan dan belajar. Sejak masa bayi hingga masa pematangan, beberapa kegiatan permainan tertentu populer pada suatu tingkat usia

dan berbagai macam permainan berkembang sesuai dengan pola yang diramalkan. Jenis permainan yang dilakukan juga bervariasi dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka menyalakan cahaya kecerdasan anak pun juga harus dengan permainan. Pada perkembangan yang lebih lanjut, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Dengan demikian, bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan.

Permainan anak-anak di Indonesia dewasa ini ada berapa jenis jumlahnya kiranya sulit untuk ditemukan. Krisdyatmiko (1999: 100) menyatakan bahwa secara garis besar permainan anak dapat dikategorikan menjadi dua yaitu, permainan anak tradisional dan permainan anak modern. Jenis permainan modern lebih berdimensi individual karena tidak melibatkan banyak pemain sedangkan jenis permainan anak tradisional pada umumnya lebih berdimensi sosial karena setiap permainan senantiasa melibatkan banyak peserta (pemain). Keberadaan dolanan anak sangat efektif untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak, memberikan fungsi rekreatif, membina fisik, melatih keterampilan, melatih ketelitian, mengasah konsentrasi, dan bahkan belajar kesenian.

Salah satu permainan anak tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak suku Jawa terutama yang ada di desa Pereng, kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten adalah permainan Jamuran. Permainan ini dikreasikan oleh

Sunan Giri dalam rangka menyebarkan pendidikan nilai-nilai keluhuran. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan atau perlengkapan bermain, tetapi hanya sebuah tanah yang luas seperti lapangan atau *plataran*. Permainan Jamuran dimainkan oleh banyak anak dimana ada satu anak yang berdiri di tengah dan anak-anak lainnya bergandengan tangan membentuk lingkaran dan mengitarinya sambil menyanyikan lagu Permainan Jamuran. Permainan ini pada dasarnya bersifat rekreatif karena mementingkan keceriaan dan kegembiraan anak tanpa diwarnai keinginan menang atau kalah.

Satu hal yang mungkin tidak terlintas saat permainan sederhana ini dikreasikan yakni mendorong anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan majemuk, keterampilan gerak, kepekaan, dan kemampuan berekspresi dengan irama, kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri serta kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan. Ada beberapa perbedaan yang terdapat dalam permainan Jamuran desa Pereng dengan daerah lain dan daerah Yogyakarta. Hal ini disebabkan karena adanya folklor yang penyebarannya disesuaikan dengan kondisi masyarakat dan lingkungan setempat. Misalnya di desa Pereng pada saat menyanyikan *jamur apa?* Pemain *dadi* langsung duduk jongkok dan menutup mata, sedangkan di daerah lain ada yang tetap berdiri, ada pula yang dari awal bermain duduk jongkok. Perbedaan ini bukanlah masalah besar, tetapi malah menambah keragaman variasi dan folklor permainan Jamuran.

Dananjaya dalam Endraswara, dkk (2013: 49) definisi folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda-

beda baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai alat pembantu pengingat. Terdapat tiga jenis folklor yaitu folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan. Permainan anak tradisional termasuk dalam jenis folklor sebagian lisan karena merupakan campuran lisan dan bukan lisan. Selain itu, juga sering disebut dengan permainan rakyat karena tumbuh dari masyarakat dan bersifat rekreatif.

Aset kebudayaan selain permainan anak tradisional adalah batik. Batik adalah kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu, atau biasa dikenal dengan kain batik. Batik Indonesia telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi pada tanggal 2 Oktober 2009. Pengakuan UNESCO ini meliputi teknik, teknologi serta motif Batik Indonesia.

Semakin banyaknya masyarakat yang terpikat akan keindahan batik, maka semakin banyak pula industri batik yang didirikan dengan kreativitas dan ciri khas masing-masing. Akan tetapi, masyarakat terkadang merasa jenuh pada kain batik yang terpaku pada pakemnya terutama untuk motif-motif tertentu yang harus sesuai pada penggunaannya. Kreativitas yang tiada batas akhirnya memunculkan gebrakan baru tentang batik. Para pengusaha batik tidak hanya membuat batik tulis, melainkan juga barang-barang lain yang masih berkaitan dengan batik, misalnya taplak batik, gorden batik, sepatu batik, hiasan dinding, dan lain-lain. Perkembangan tidak hanya pada barang jadinya saja, tetapi juga dalam motif batiknya. Ada yang disebut batik fraktal yang diartikan sebagai sebuah hasil karya

yang dihasilkan melalui perkembangan lanjut geometri kontemporer (Musman dan Arini, 2011: 49). Terdapat pula batik kontemporer yang memodifikasi motif batik yang sudah ada. Kemudian, ada pula yang disebut dengan batik lukis.

Salah satu hasil terapan batik selain pada pakaian adalah hiasan dinding. Proses pembuatan hiasan dinding ini pada hakikatnya sama yaitu menghalangi masuknya warna menggunakan lilin/malam. Selain itu, pembuatannya dengan cara dilukis pada kain putih secara spontan maupun dengan dipola terlebih dahulu, dalam melukis juga menggunakan bahan malam yang kemudian diberi warna sesuai dengan kehendak seniman tersebut. Pada suatu ketika motif-motif baru tersebut tidak diterapkan pada kain panjang, namun pada kain sempit yang kemudian dibingkai sebagai sebuah hiasan dinding. Motif dan corak tidak terpaku pada pakem motif batik yang telah ada, tetapi disesuaikan dengan pesanan pembeli ataupun seniman itu sendiri.

Di Yogyakarta sekarang ini sudah banyak perusahaan yang juga membuat hasil karya batik yang diterapkan pada hiasan dinding, diantaranya yaitu Kampung Seni di daerah Tamansari, Kabul Art Gallery di Jalan Timoho 29 A, dan Galeri Batik Lukis di Desa Wisata Tembi. Setiap industri memiliki ciri khasnya masing-masing yang tentu tidak dimiliki industri lainnya. Selain itu, banyak bermunculan toko *offline* dan toko *online* yang menjual hiasan dinding teknik batik, diantaranya yaitu Pasar Seni Nadzar di Malioboro, Mirota Batik, beberapa toko batik di Malioboro, Kadido Shop di Beringharjo yang juga melayani pesanan *online*. Hiasan dinding yang dibuat pada umumnya sesuai dengan pesanan atau kreasi seniman itu sendiri yang biasanya bertema

pemandangan, flora, fauna, kegiatan keseharian, abstrak, permainan garis dan warna. Dari sekian banyak hiasan dinding tersebut, masih jarang yang bertema edukasi terutama tentang permainan anak tradisional. Padahal permainan anak tradisional memiliki filosofi yang tinggi terkait dengan nilai luhur dan pembentukan karakteristik anak.



Gambar I: **Hiasan Dinding Teknik Batik di Kabul Art Gallery**
(Dokumentasi Junikasari, Februari 2017)

Hiasan dinding teknik batik yang bertema permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam pelajaran bahasa Jawa dan Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Melalui lukisan batik tersebut, anak diperkenalkan pada salah satu permainan anak tradisional yang disebut dengan permainan Jamuran. Banyak sekali *jamur* yang terdapat dalam permainan Jamuran, diantaranya yaitu jamur *kethek menek*, jamur parut, jamur meja kursi, jamur gagak, dan masih banyak lagi. Salah satu yang paling sering dimainkan adalah jamur meja kursi karena *jamur* ini meniru meja dan kursi yang penerapannya sangat mudah. Permainan Jamuran jamur meja kursi yang dibatik

tahap demi tahap akan cepat dipahami anak mengenai jalannya permainan daripada hanya menjelaskan dengan kata-kata. Dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan Jamuran juga dapat dimanfaatkan untuk mengisi waktu belajar. Selain menyenangkan, permainan Jamuran juga dapat membantu pertumbuhan fisik anak.

Selain itu, hiasan dinding teknik batik bertema permainan anak tradisional Jamuran ini juga dapat berperan dalam kelestarian budaya agar tidak punah dan tetap dikenang di masyarakat karena permainan modern yang semakin merajalela ikut mengambil alih dan membuat permainan anak tradisional berada di tepi jurang kepunahan. Saat perkembangan zaman dan globalisasi yang tidak terbendung menekan budaya tradisional, hiasan dinding teknik batik dengan tema permainan Jamuran jamur meja kursi ini dapat menjadi bukti bahwa masyarakat Jawa pernah memiliki sebuah permainan anak tradisional yang disebut dengan permainan Jamuran. Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis mengangkat tema permainan tradisional Jamuran *jamur meja kursi* sebagai ide dasar penciptaan hiasan dinding teknik batik.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka fokus masalah Tugas Akhir Karya Seni ini memfokuskan pada penciptaan hiasan dinding teknik batik yang terinspirasi dari permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* yang berasal dari desa Pereng, Prambanan, Klaten untuk hiasan dinding pada ruang-ruang di lembaga pendidikan (PAUD, TK, SD).

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan penciptaan hiasan dinding teknik batik yang beride dasar permainan anak tradisional Jamuran yang berasal dari desa Pereng, Prambanan, Klaten.
2. Mendeskripsikan hasil karya hiasan dinding teknik batik yang terinspirasi dari permainan anak tradisional Jamuran yang berasal dari desa Pereng, Prambanan, Klaten.

D. Manfaat

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari pembuatan hiasan dinding dengan teknik batik lukis motif permainan Jamuran adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi diri sendiri

Manfaat yang secara langsung dirasakan bagi diri sendiri adalah bisa mengingatkan kembali pada permainan tradisional Jamuran *jamur meja kursi* yang sekarang ini hampir punah tergerus zaman kepada anak-anak. Mengingatkan kembali para orang tua mengenai masa kecil yang indah dengan permainan tradisional. Sarana yang digunakan adalah dengan hiasan dinding yang dapat dipajang di ruang-ruang lembaga pendidikan.

2. Manfaat bagi lembaga

Diharapkan hiasan dinding yang terinspirasi dari permainan tradisional Jamuran *jamur meja kursi* ini dapat menambah koleksi kain batik yang

berupa hiasan dinding teknik batik di Indonesia, sebagai acuan pembuatan karya di masa mendatang yang nantinya dapat menambah nilai estetika dan tradisi yang kaya akan pesan moral.

3. Manfaat bagi masyarakat

Melalui hiasan dinding yang bermotifkan permainan tradisional Jamuran *jamur meja kursi* ini diharapkan dapat lebih mengenalkan nilai tradisi dan keluhuran yang terkandung didalamnya. Nilai yang telah ditorehkan dengan malam semoga tetap terjaga eksistensinya dan tak lekang oleh zaman.

BAB II

METODE PENCIPTAAN KARYA

Menurut Palgunadi (2007: 241) metode dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah '*method*' dalam bahasa Inggris, yang artinya cara. Istilah '*method*' ini semula berasal dari bahasa Inggris masa pertengahan, yang artinya cara atau prosedur pengobatan. Istilah ini semula berasal dari bahasa Yunani '*methodos*' atau '*meqodos*', yang berarti metode atau penyelidikan yang dilakukan setelah suatu peristiwa berlangsung. Istilah '*methodus*' atau '*methodos*', berasal dari gabungan dua kata, yaitu kata '*meta*' yang artinya setelah, dibalik (sesuatu), serta kata '*odo*' atau '*hodos*' yang artinya: jalan atau perjalanan. Sulisty (2010: 92) mengatakan bahwa metode adalah setiap prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan akhir. Narbuko dan Achmadi (2007: 1) menjelaskan bahwa metode adalah cara yang tepat untuk melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Rais (2012: 403) metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud dan tujuan yang ditentukan. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya seni kriya ini mengacu pada pendapat SP. Gustami (2007: 329) yang menyatakan bahwa:

“Terdapat tiga tahap penciptaan seni kriya yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Pertama, tahap eksplorasi, meliputi aktivitas penjelajahan mengenai sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data, dan referensi, berikut pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan. Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan diteruskan keseluruhan analisis gagasan dalam bentuk sketsa

alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang disiapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur bisa pula dalam ukuran sebenarnya.”

Berdasar pada pendapat SP. Gustami tersebut, maka pembuatan karya berupa hiasan dinding dengan teknik batik yang terinspirasi dari permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* perlu dilakukan beberapa tahapan, yaitu:

A. Eksplorasi

Palgunadi (2007: 269-270) menjelaskan bahwa istilah eksplorasi dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *exploration* dalam bahasa Inggris. Istilah *exploration* ini berasal dari kata *explrre* dalam bahasa Latin. Istilah *explrre* merupakan gabungan dari dua suku kata, yaitu suku kata *ex* yang artinya eks, bekas, di luar, ke luar, serta suku kata *plrre* yang artinya membawa atau mendorong ke luar. Dari bahasan tersebut, maka eksplorasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam rangka penjelajahan atau penelusuran suatu hal (masalah, gagasan, peluang, sistem, atau lainnya), guna mendapatkan atau memperluas pemahaman, pengertian, pendalaman, atau pengalaman.

Menurut Nusa Putra (78: 2011) eksplorasi yaitu metode untuk memproses desain yang diperlukan untuk menciptakan produk baru. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi disamping pengembaraan dan perenungan jiwa mendalam, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul

penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar perancangan (Gustami, 2007: 329). Kegiatan eksplorasi yang dilakukan dengan mencari informasi mengenai permainan anak tradisional Jamuran yang nantinya dapat dijadikan untuk membuat karya.

Adapun kegiatan eksplorasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan secara visual mengenai permainan tradisional Jamuran dan hiasan dinding teknik batik terkait dengan kegiatan penciptaan desain sampai dengan *finishing*.
2. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk mendapatkan pemahaman guna mendapatkan gagasan penciptaan dan menguatkan keputusan dalam menyusun konsep penciptaan karya batik.

Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara pada beberapa sumber yang terdapat di desa Pereng. Menurut Moleong (2001: 135) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee). Wawancara dilakukan untuk menambah informasi dan keterangan terkait dengan data yang dikumpulkan. Selain itu, dapat menambah wawasan yang tidak tercantum pada buku.

Adapun tinjauan dalam tahap eksplorasi mengenai permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* sebagai sumber ide penciptaan hiasan dinding teknik batik, yaitu:

1. Anak dan Perkembangannya

Saat ini, pandangan Barat mengenai anak-anak menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang unik dan sangat hidup. Gesel dalam Santrock (2007: 9) menyatakan bahwa karakteristik anak tertentu pada dasarnya berkembang sejalan dengan umur karena adanya cetak biru biologis dan kematangan. Setiap anak tentu berbeda karena berkaitan dengan psikologi pribadi yang dimiliki setiap anak dan hal inilah yang menjadikan setiap individu itu unik.

Setiap manusia yang lahir tentu akan mengalami apa yang dinamakan pertumbuhan dan perkembangan guna menjalani kehidupan. Yusuf (2007: 20) menjelaskan fase perkembangan adalah penahapan atau pembabaran rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola tingkah laku tertentu. Secara lebih rinci, Izzaty (2008: 3) menjelaskan perbedaan antara pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan (*growth*), cenderung bersifat kuantitatif dan berkaitan dengan aspek fisik. Contoh: ukuran berat dan tinggi badan. Perkembangan (*development*), adalah perubahan-perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (Yusuf, 2007: 15). Cenderung lebih bersifat kualitatif, berkaitan dengan pematangan fungsi organ individu. Contoh: bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur seperti dalam perkembangan bahasa, emosi, intelektual, dan perilaku.

Izzaty (2008: 3) menerangkan bahwa tahapan perkembangan meliputi urutan: periode prakelahiran, masa bayi, masa kanak-kanak awal, masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal, masa dewasa madya, dan masa

lanjut usia. Dalam hubungannya dengan belajar-mengajar (pendidikan), Yusuf (2007: 23) penahapan perkembangan lebih bersifat luas, yaitu:

- a. Masa usia prasekolah (usia 0,0-6,0 tahun)
- b. Masa usia sekolah dasar (usia 6,0-12,0 tahun), dibagi menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah sekolah dasar (6 atau 7 tahun sampai 9 atau 10 tahun) dan masa kelas tinggi sekolah dasar (usia 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun)
- c. Masa usia sekolah menengah (usia 12,0-18,0 tahun)
- d. Masa usia mahasiswa (usia 18,0-25,0 tahun)

Al-Ghazali berpendapat bahwa anak dilahirkan dengan fitrah yang seimbang dan sehat. Akan tetapi, anak dapat terpengaruh oleh sifat-sifat yang buruk dari lingkungannya (Yusuf, 2007: 10). Selain itu, peran orang tua sangat penting guna menyempurnakan dan memperindah tabiat anak. Dalam upaya mengembangkan akhlak mulia anak Yusuf (2007: 11-12) menerangkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Menjauhkan anak dari pergaulan yang tidak baik
- b. Membiasakannya untuk bersopan santun
- c. Memberikan pujian kepada anak yang melakukan hal baik
- d. Membiasakannya memakai pakaian yang bagus, bersih, dan rapi
- e. Menganjurkan mereka untuk berolahraga
- f. Menanamkan sikap sederhana
- g. Mengizinkannya bermain setelah belajar

Masa kanak-kanak adalah masa yang tidak boleh dibiarkan begitu saja. Pada masa ini anak belajar banyak hal tentang kehidupan. Sebagai orang tua sudah menjadi kewajiban untuk membimbing dan mengarahkan anak pada hal yang baik. Bimbingan yang benar akan membuat pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal. Akan tetapi, tidaklah benar apabila seorang anak dibandingkan dengan anak lainnya. Hal ini disebabkan faktor biologis yang tentu berbeda untuk setiap anak yang nantinya akan berimbas pada tingkat perkembangan.

Tahap perkembangan dan pertumbuhan harus diperhatikan karena kebutuhan yang berbeda di setiap tahapnya. Anak berhak mendapatkan perhatian penuh dari orang tua. Peran orang tua yang aktif dan tidak terlalu mengekang akan mengoptimalkan perkembangan anak. Bakat dan keterampilan anak juga tidak boleh diabaikan. Biarkan anak mengembangkan bakatnya sendiri agar kreativitas yang dimiliki tidak terkungkung dalam pikirannya saja. Dengan demikian, anak akan lebih leluasa belajar apa yang diinginkan yang kelak akan membantu di masa depan.

2. Bermain dan Nilai-Nilai Permainan

Sejak peralihan abad, sekarang telah terjadi perubahan sikap terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain dalam perkembangan anak. Alih-alih menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga (Hurlock, 1978: 320). Sekolah juga telah mengakui nilai bermain yang mendidik yang mencakup permainan dan olahraga, drama, seni suara, dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum. Lev Vygotsky

percaya bahwa banyak pembelajaran terjadi ketika anak-anak bermain. Ia percaya bahwa bahasa dan perkembangan saling memengaruhi satu sama lain. Ketika anak-anak bermain, mereka secara konstan menggunakan bahasa mereka mendiskusikan peran dan benda, arah dan tujuan serta saling mengoreksi (Izzaty, 2008: 36).

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memperhatikan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Izzaty (2008: 114) menjelaskan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Dengan bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan berbagai pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman.

Hurlock (1978: 320-321) membagi bermain dalam dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif, adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri (Hurlock, 1978: 327). Kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, misalnya kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Bermain aktif memiliki ciri bermain bebas dan spontan atau eksplorasi, drama (memainkan peran), bermain musik, permainan olahraga, dan mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu (Triharso, 2013: 15). Bermain pasif, biasa disebut hiburan, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain

(Hurlock, 1978: 334). Kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain dan menghabiskan sedikit energi, misalnya membaca, mendengarkan radio, menonton televisi dan film, dan mendengarkan musik (Triharso, 2013: 17).

Betapa pentingnya pengaruh bermain telah dijelaskan Sutton-Smith dalam Hurlock (1978: 322) sebagai berikut *“Bermain bagi anak terdiri atas empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia – meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun.”* Secara psikologis dan pedagogis, Yusuf (2007: 172-173) menerangkan bahwa bermain mempunyai nilai-nilai yang sangat berharga bagi anak yaitu:

- a. Anak memperoleh perasaan senang, puas, bangga
- b. Anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab dan mau bekerja sama
- c. Anak dapat mengembangkan daya fantasi atau kreativitas
- d. Anak dapat mengenal aturan atau norma yang berlaku dalam kelompok dan belajar memahaminya
- e. Anak dapat memahami baik dirinya ataupun orang lain memiliki kelebihan dan kekurangan
- f. Anak dapat mengembangkan sikap sportif, tenggang rasa, toleran pada orang lain

Bermain adalah kegiatan utama yang tampak sejak bayi dan mempunyai peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan. Dengan bermain, anak akan belajar banyak hal yang belum pernah diketahui. Bermain juga memberikan banyak pengalaman kepada anak. Anak dapat merasakan berbagai emosi, seperti

senang, sedih, marah. Melalui bermain anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan teman-teman yang lain, belajar bergaul, dan memahami aturan yang ada.

Oleh karena banyaknya manfaat yang didapat dari bermain, ketika anak memasuki Taman Kanak-Kanak metode pengajaran yang digunakan adalah bermain sambil belajar. Anak tidak akan bisa belajar dengan serius layaknya di sekolah tinggi karena dunia anak memang dunia bermain. Apabila anak belajar sambil bermain, apa yang diajarkan akan cepat terserap dan akan mudah memahaminya. Bermain juga dapat mengakrabkan anak dengan guru atau orang dewasa lainnya karena selama bermain suasana bebas dan menyenangkan.

3. Permainan Anak Tradisional Jamuran

Istilah permainan berasal dari kata dasar *main*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedang *permainan* merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku (Tim Direktorat Permuseuman, 1998: 1).

Istilah *tradisional* berasal dari kata *tradisi*. Kata *tradisi* menurut Rais (2012: 686) adalah adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka, arti *tradisi*

adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. *Adat* adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakuan sejak dahulu kala. *Kebiasaan* adalah sesuatu yang biasa dilakukan. Namun, *adat* berarti pula ujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, dan aturan-aturan yang satu dengan lainnya berkaitan menjadi satu sistem. Sedang *tradisional* mempunyai arti siap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. *Tradisonal* mempunyai arti pula *menurut tradisi*. Maka, *permainan tradisional* mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas bagi si pelaku (Tim Direktorat Permuseuman, 1998: 1).

Bishop & Curtis (2005: xxxiii) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan definisi “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Menurut Ayu Sutarto yang dikutip oleh Tim Direktorat Jenderal (2011: 3), selain sebagai benteng ketahanan budaya, juga merupakan kegiatan rekreatif yang bertujuan untuk menghibur diri, sekaligus sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan rakyat seringkali juga disebut permainan anak tradisional karena tumbuh dari masyarakat dan bersifat rekreatif (Danandjaya, 1994: 1-2). Permainan rakyat adalah aktivitas rakyat yang menyenangkan. Permainan dijadikan arena

bertukar pikiran atau sosialisasi dalam kelompok kecil (Endraswara, 2010: 211).

Endraswara (2010: 111) mengutarakan ciri permainan rakyat antara lain

“(1) Suasana selalu riang gembira, tanpa ketegangan, tidak ada campur tangan orang lain, tidak ada tekanan satu sama lain, meski ada kalah dan menang, (2) harapan setelah bermain bukanlah pada menang kalah, melainkan pada kepuasan batin, (3) seringkali memanfaatkan lirik atau lagu dan iringan.”

Pada permainan tradisional terkandung nilai-nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik maupun jiwa anak-anak (Sujarno, dkk, 2011: 8). Kejujuran dan sportivitas merupakan ciri pada permainan tradisional. Krisdyatmiko (1999: 100) mengemukakan

“Dolanan anak atau permainan anak seperti yang dikemukakan Ki Supriyoko Ketua Pendidikan dan Kebudayaan Majelis Luhur Tamansiswa mengutip apa yang dilakukan oleh Friedrich Frobel pada tahun 1840, adalah diakui sebagai metode yang sangat efektif untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak, karena secara simultan bisa mengembangkan jiwa dan raga anak sekaligus, yaitu antara olahraga, olah pikir, olah seni, dan olah rasa.”

Selain itu, melalui bermain dimungkinkan anak dapat berpikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Prihtiyani dan Boedhisantoso (Sujarno, dkk, 2011: 3) mengemukakan bahwa permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik. Anak dapat belajar norma-norma yang ada dalam kehidupan masyarakat, mengenal nilai-nilai budaya, dan lainnya. Dengan bermain anak dapat pula belajar banyak tentang pergaulan yang nantinya dapat berguna untuk menentukan jalan hidup dan kepribadiannya.

Jamuran merupakan permainan tradisional yang sangat populer di Yogyakarta dan Jawa Tengah yang dimainkan oleh anak-anak. Dharmamulya (2005: 83), kata *Jamuran* berasal dari kata “jamur” yang berarti cendawan dan mendapat akhiran *-an*. Jamur adalah tanaman berbentuk bulat, maka permainan Jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut ke dalam bentuk lingkaran (Sujarno, 2011: 109).

Pada saat listrik belum masuk ke desa dan hiburan di malam hari belum semarak seperti sekarang ini, permainan Jamuran sering dimainkan di waktu sore hingga malam hari. Terlebih saat malam bulan purnama memancarkan cahaya keemasannya, sontak anak-anak berkumpul di sebuah halaman yang luas dan larut dalam kegembiraan bermain Jamuran. Dalam perkembangannya kini, seiring masuknya listrik ke desa, permainan Jamuran semakin ditinggalkan. Anak-anak memilih duduk manis di depan televisi. Orang tua pun merasa senang demikian karena lebih mudah untuk mengawasi anak-anak dan tidak perlu merasa was-was.

Meskipun tidak tampak dimainkan di malam hari, permainan Jamuran masih dimainkan ketika sore hari atau pada hari libur. Di sekolah terkadang anak-anak juga memainkan permainan Jamuran ketika istirahat.



**Gambar II: Permainan
Jamuran**
(Dokumentasi
Junikasari, 23 Januari
2016)

Permainan Jamuran ini juga dikenal di desa Pereng, Prambanan, Klaten. Anak-anak zaman dahulu yang sekarang sudah memasuki masa tua sering memainkannya ketika malam bulan purnama atau ketika sore hari yang cerah. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan, sedangkan anak laki-laki bermain permainan lainnya yang lebih menantang. Menurut ketua RW 04, Bapak Wilopo (Wawancara, 5 Januari 2016), anak laki-laki jarang yang mengikuti permainan Jamuran karena menurut mereka Jamuran adalah permainan perempuan.

Permainan tradisional yang termasuk dalam folklor yang memiliki perbedaan di setiap daerah (Endraswara, 2010: 8). Hal ini wajar karena setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing. Permainan Jamuran yang ada di desa Pereng tentu memiliki perbedaan dengan permainan Jamuran yang terdapat di daerah Yogyakarta. Perbedaan yang ada karena permainan disesuaikan dengan kondisi sosial budaya di daerah tersebut. Adanya perkembangan zaman juga memengaruhi permainan Jamuran, terutama pada gerakan dan macam jamur. Pada generasi terdahulu hanya ada beberapa jamur, yaitu jamur *kendhi borot*, jamur *kethek menek*, jamur *parut*, dan jamur gagak. Sekarang ini sudah ada penambahan nama jamur yaitu jamur montor, jamur manuk, jamur payung, dan jamur meja kursi.

Permainan Jamuran memerlukan tempat yang luas, agar anak-anak dapat dengan leluasa bergerak, berlari, berputar-putar, dan sebagainya (Sujarno, 2011: 110). Dalam keseharian permainan Jamuran dapat dilakukan di halaman sekolah atau halaman rumah yang luas atau *plataran*. Permainan Jamuran tidak

memerlukan peralatan atau perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah yang luas, atau diperkirakan cukup untuk ruang gerak anak-anak yang akan bermain. Permainan Jamuran memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain kecuali pemain *dadi* dan dinyanyikan sekali setiap putaran. Menurut Ibu Mardi Utomo (Wawancara, 5 Januari 2016) lagu Jamuran yang berkembang dimasyarakat desa Pereng adalah sebagai berikut:

Jamuran, ya ge gethok,

Jamur apa, ya ge gethok,

Jamur gaji mbrejijih sak ara-ara

Sira badhe jamur apa?

Jumlah pemain dalam permainan Jamuran tidak dibatasi, namun biasanya berkisar antara empat sampai duabelas anak (Dharmamulya, dkk, 1992: 79). Batasan untuk permainan Jamuran juga tidak mengikat. Permainan Jamuran dapat dilakukan oleh anak laki-laki, anak perempuan, atau campuran. Sujarno (2011: 11-113) menjelaskan jalannya permainan Jamuran pada dasarnya ada beberapa tahap, yaitu:

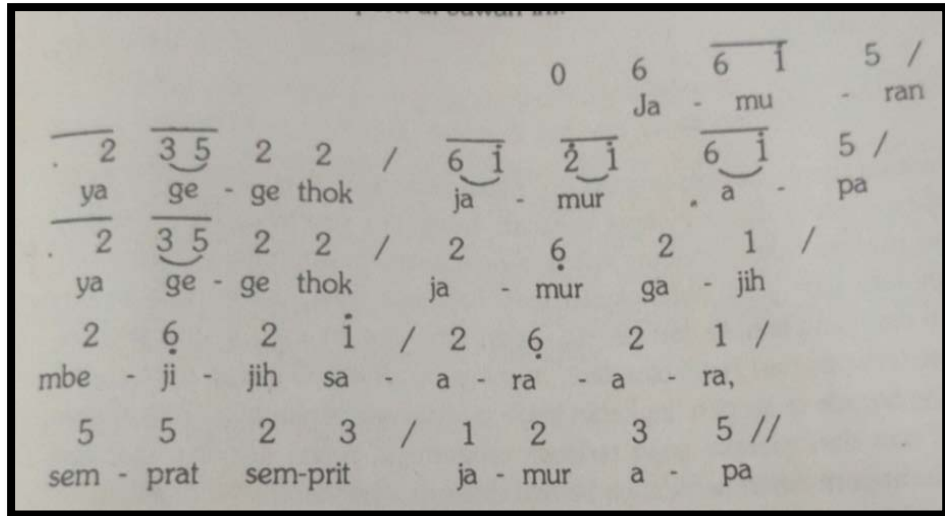
- a. Dimulai dari seorang anak yang mengajak teman-temannya untuk bermain Jamuran. Bila anak-anak lain menyetujui, selanjutnya mereka melakukan hompimpah. Cara melakukan hompimpah adalah semua pemain bersamaan mengajukan salah satu telapak tangan dengan membalik atau menutupnya sambil menyanyikan *hom pim pah alaiyum gambreng*, *hompimpah beda dhewe dadi*, atau *hompipah ho menang*. Hompimpah dilakukan bila jumlah pemain lebih dari dua orang. Bila jumlah pemain

tinggal dua orang, dilakukan pingsut atau suit untuk menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menjadi pemain *dadi*. Pingsut dilakukan dengan mengadu salah satu jari tangan milik kedua pemain secara bersamaan, yaitu ibu jari, jari telunjuk, atau jari kelingking. Ibu jari melambangkan gajah menang dari manusia, jari telunjuk melambangkan manusia menang dari semut, dan kelingking melambangkan semut menang dari gajah (Tim Direktorat Permuseuman, 1998: 7). Pingsut untuk menentukan anak yang akan menjadi pemain “jadi” (Jawa: sing *dadi*).



Gambar III: Hompimpah dan Pingsut
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

- b. Semua anak yang menang berjalan bergandengan membentuk lingkaran mengelilingi pemain *dadi* sambil menyanyikan lagu Jamuran dengan nada sebagai berikut (Dharmamulya, dkk, 1992: 79)



Gambar IV: **Lagu Jamuran**
(Dharmamulya, 1992: 79)

Di desa Pereng ada sedikit perbedaan lirik dibagian akhir yaitu lirik *semprat* *semprit jamur apa* diganti dengan *sira badhe jamur apa*. Dengan demikian, lirik lagu Jamuran menjadi

Jamuran, yo ge gethok,

Jamur opo, yo ge gethok,

Jamur gaji mbrejijih sak oro-oro

Siro badhe jamur opo?



Gambar V: **Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

- c. Bersamaan dengan berakhirnya lagu Jamuran tersebut berhenti pula langkah anak-anak mengelilingi pemain *dadi*. Kemudian pemain *dadi* segera memberikan suatu jawaban atas pertanyaan yang diajukan semua pemain di akhir kalimat lagu Jamuran dengan berjongkok sambil menutup mata dengan kedua tangan.



Gambar VI: **Gerakan pemain *dadi* ketika lirik *Siro badhe jamur opo?***
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

- d. Begitu mendengar jawaban pemain *dadi*, semua pemain kecuali pemain *dadi* segera membubarkan diri tetapi masih di dalam arena permainan guna memenuhi jawaban dari pemain *dadi* tersebut.
- e. Apabila terdapat salah satu pemain tidak memenuhi jawab yang diinginkan oleh pemain *dadi*, maka pemain tersebut menggantikan posisi pemain *dadi*. Selanjutnya permainan dapat dilakukan dari awal dan dimainkan terus menerus sampai bosan.

Menurut Bapak Wilopo dan Ibu Mardi Utomo, beberapa contoh dan penjelasan dari jawaban yang kemungkinan disebutkan oleh pemain *dadi* oleh anak-anak desa Pereng:

a. Jamur kethek menek

Anak-anak yang mengitari pemain *dadi* segera berlari untuk mencari pohon atau tiang atau apa saja yang dapat dipanjat sehingga kaki tidak menyentuh tanah. Anak yang tidak mendapat tempat untuk memanjat adalah anak yang akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Permainan pun dimulai dari awal lagi dengan pemain *dadi* yang baru. Bila semua pemain mendapat tempat untuk memanjat, pemain *dadi* dapat berbuat segala upaya agar kaki pemain lain menyentuh tanah.



Gambar VII: **Gerakan Jamur *kethek menek***
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

b. Jamur parut

Pemain yang mengitarinya segera duduk dengan kaki lurus ke depan (Jawa: *selonjor*). Pemain *dadi* mendatangi salah seorang pemain untuk menggeliti telapak kakinya dengan tujuan agar pemain yang digelitik

merasa kegelian dan tertawa. Dalam menggelitik dapat digunakan benda yang tidak tajam. Bila pemain yang digelitik tertawa, maka dia akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Namun, apabila pemain yang digelitik dapat menahan geli, maka pemain *dadi* harus mencari pemain lain. Apabila semua pemain dapat menahan rasa geli dan tidak ada yang tertawa, maka pemain *dadi* tetap ada di posisinya dan permainan dimulai dari awal.



Gambar VIII: **Gerakan Jamur parut**
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

c. Jamur gagak

Para pemain segera berlari dengan merentangkan tangan sambil mengucapkan *gaok-gaok* menirukan suara burung gagak dan pemain *dadi* segera mengejarnya. Pemain yang dikejar apabila hampir tertangkap, maka ia harus berhenti dan berjongkok sehingga pemain *dadi* tidak dapat menangkapnya. pemain *dadi* kemudian mengejar pemain lain sampai tertangkap dan ia akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Apabila tidak ada

yang tertangkap, pemain *dadi* tetap pada posisinya dan permainan dimulai dari awal.



Gambar IX: **Gerakan Jamur *gagak***
(Sumber Youtube, 28 Oktober 2016)

d. Jamur kendhi borot

Para pemain segera pergi untuk mencari tempat untuk berjongkok. *Borot* disini berarti para pemain harus bisa buang air kecil. Tugas pemain *dadi* adalah mengecek pemain lain. Apabila ada pemain yang celananya basah dan buang air kecil, maka ia aman dan pemain *dadi* harus mencari pemain lain. Apabila ada pemain yang tidak bisa buang air kecil, maka ia akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya.



Gambar X: **Gerakan Jamur *kendhi borot***
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

e. Jamur manuk

Para pemain segera berlarian sambil menirukan gaya burung sedang terbang atau gaya pesawat terbang dengan meluruskan kedua tangan ke samping. Bila pemain tersebut terlambat lari dan tertangkap, maka ia menjadi pemain *dadi* selanjutnya.

f. Jamur payung

Dilakukan dengan menirukan bentuk payung. Para pemain berdiri dengan jarak yang tidak terlalu rapat kemudian meluruskan kedua tangan ke samping kiri dan kanan. Pemain *dadi* berusaha membengkokkan kedua tangan pemain dengan membuat geli di bagian badannya. Bila pemain tersebut tertawa, maka akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Akan tetapi, apabila pemain dapat menahan tawa, pemain *dadi* mencari pemain lain.

g. Jamur montor

Dilakukan dengan mencari teman dan segera membentuk berbagai kendaraan beroda. Ada yang menjadi mobil, sepeda motor, becak, kereta api, dan sebagainya. Masing-masing kendaraan menirukan suara khasnya sambil berjalan berkeliling arena permainan sehingga terdengar berbagai suara kendaraan yang ramai dan gaduh.

h. Jamur meja kursi

Para pemain segera mengambil peran. Satu orang pemain membungkukkan badan dengan kedua telapak tangan menyentuh tanah dan kedua kaki di tekuk menyerupai bentuk meja sedangkan pemain lain seperti posisi jongkok namun kedua tangan menjulur ke belakang dan

menyentuh tanah menyerupai kursi dengan posisi mengitari meja. Tugas pemain *dadi* adalah menduduki meja dan kursi-kursi tersebut sambil ditekan atau digoyang-goyang. Apabila ada pemain yang tidak kuat lalu terjatuh, maka dirinya akan menjadi pemain *dadi* selanjutnya.



Gambar XI: **Gerakan Jamur meja kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 23 Januari 2016)

Permainan Jamuran pada dasarnya bersifat rekreatif karena mementingkan keceriaan dan kegembiraan para pemainnya, tanpa diwarnai keinginan untuk mengalahkan maupun menandingi teman bermain. Anak-anak lebih mementingkan kemampuan untuk berimajinasi dan bergaul dengan teman sebaya sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan (Sujarno, dkk, 2011: 117).

Permainan Jamuran berfungsi sebagai sarana bersosialisasi antar teman bermain. Sosialisasi dalam hal ini dimaksudkan sebagai proses memperkenalkan anak pada berbagai sifat individu lain dan aturan yang berlaku dalam berinteraksi dengan individu dan kelompok tersebut. Permainan Jamuran mampu membuat daya fantasi anak berkembang dengan bebas, khususnya dalam menyebutkan

berbagai macam jenis jamur yang terkadang di luar konteks jamur pada umumnya.

Permainan ini sangat unik karena disertai dengan nyanyian dan di akhir lagu terdapat pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain yang berada di tengah lingkaran atau yang disebut pemain *dadi*. Walaupun permainan ini berfungsi sebagai hiburan, namun apabila dikaji secara mendalam, mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam bersikap dan berperilaku. Nilai-nilai tersebut antara lain ketaatan, kegesitan, kerja keras, ketahanan, kreativitas, dan keberaktingan (keberperanan).

Nilai ketaatan tercermin dalam akhir permainan ketika pemain *dadi* misalnya menjawab *jamur kethek menek*. Mendengar jawaban tersebut para pemain yang mengitari pemain *dadi* segera berlari untuk mencari pohon atau tiang atau apa saja yang dapat dipanjat sehingga kaki tidak menyentuh tanah. Anak yang tidak mendapatkan tempat untuk meemanjat akan menjadi pemain *dadi*. Hal tersebut menandakan bahwa para pemain taat pada perintah dan harus bergerak gesit untuk segera mentaati perintah yang disampaikan oleh pemain *dadi*. Nilai keberaktingan (berperan sesuai dengan apa yang diminta oleh pemain *dadi*) tercermin dalam jawaban *jamur payung*, *jamur meja kursi*, karena dengan jawaban tersebut membuat para pemain selain pemain *dadi* harus berbuat atau meniru tingkah laku benda atau binatang yang disebutkan.

4. Meja dan Kursi

Meja dan kursi adalah dua perabot rumah tinggal yang sangat populer. Keduanya selalu ada dan sangat bermanfaat dalam setiap aktivitas. Dari bagian

depan rumah, meja dan kursi berfungsi sebagai tempat bersantai. Di bagian dalam rumah, meja dan kursi mengisi beberapa ruangan seperti ruang tamu, ruang makan, dapur, ruang kerja, dan tempat tidur (Aryanto, 2012: 3). Meja adalah salah satu produk furnitur yang berupa permukaan datar yang disokong oleh beberapa kaki. Jika dilihat dari sejarahnya, meja berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan berbagai perabot. Keberadaan meja dalam sebuah ruangan juga dapat menciptakan tatanan interior ruang yang menawan (Aryanto, 2012: 6). Dalam bukunya, Aryanto (2012: 7) menjelaskan bagian meja terdiri atas:

a. Kepala

Kepala meja disebut juga *top table* (bagian paling atas meja). Fungsinya adalah sebagai tempat untuk meletakkan perabot dan benda-benda lainnya. Biasanya bagian ini menggunakan material yang kuat, kukuh, dan tidak mudah tergores.

b. Badan

Badan meja biasanya menjadi elemen terbesar daripada bagian meja lainnya. Bagian ini dapat digunakan sebagai rak atau lemari penyimpanan. Tidak semua meja memiliki badan meja. Beberapa meja hanya terdiri dari kaki dan *top table*.

c. Kaki

Bagian dasar dari sebuah meja adalah kaki meja. Sebagai penopang, biasanya kaki meja yang digunakan berjumlah empat. Akan tetapi, tidak jarang beberapa desain meja menggunakan kaki yang berjumlah kurang

atau lebih dari empat kaki. Bahkan ada pula meja yang tidak memiliki kaki karena bertumpu pada bagian badannya.

Kursi adalah sebuah perabot rumah tangga atau kantor, maupun yang tersedia di tempat-tempat umum yang berfungsi sebagai tempat duduk. Kursi terdiri dari alas duduk yang ditopang oleh kaki kursi yang biasanya berjumlah empat. Perubahan zaman yang semakin modern menyebabkan kaki kursi tidak harus berjumlah empat. Ada kursi yang hanya mempunyai satu kaki yaitu kursi berputar. Jumlah kaki kursi tergantung dari jenis dan kegunaannya.

Berdasar uraian diatas, sangatlah penting keberadaan meja dan kursi dalam aktivitas sehari-hari. Maka tak heran apabila meja dan kursi ini menjadi salah satu *jamur* dalam permainan Jamuran. Kreativitas anak yang tak kenal batas membuat imajinasinya berkembang mulai dari hal sederhana sampai yang luar biasa. Dalam permainan Jamuran, *jamur meja kursi* juga diperagakan oleh anak dengan meniru bentuk benda tersebut. Anak yang menjadi meja akan membungkukkan tubuhnya seperti posisi merangkak, sedangkan anak yang menjadi kursi mengambil posisi jongkok dengan kedua lutut dijulurkan ke depan, kedua kaki dan tangannya bertumpu di tanah untuk menopang badan.

5. Desa Pereng, Prambanan, Klaten

Desa Pereng adalah salah satu desa yang berada di kaki pegunungan Seribu yang termasuk dalam wilayah kecamatan Prambanan, kabupaten Klaten. Desa Pereng terletak di sebelah selatan kantor kecamatan Prambanan Klaten dengan jarak sekitar 2,6 km. Desa Pereng sendiri juga berbatasan dengan empat wilayah yaitu:

- a. Sebelah utara : Desa Kebondalem Kidul, Prambanan, Klaten
- b. Sebelah selatan : Desa Sambirejo, Prambanan, Sleman
- c. Sebelah barat : Desa Bokoharjo, Prambanan, Sleman
- d. Sebelah timur : Desa Kotesan, Prambanan, Klaten

Desa Pereng berada diketinggian 182 meter diatas permukaan laut dengan banyaknya curah hujan 80 mm/th. Desa Pereng merupakan wilayah dataran rendah dengan luas wilayah 93, 743 Ha. Suhu rata-rata yang ada di desa Pereng adalah 31° Celcius. Jumlah penduduk desa Pereng berdasarkan data monografi ada 1.075 berjenis kelamin laki-laki dan 1.112 berjenis kelamin perempuan sehingga jumlah penduduk di desa Pereng adalah 2.187 orang.

Di desa Pereng terdapat 6 RW yang menaungi 13 RT dengan jumlah pengurus RT dan RW 57 orang. Mata pencaharian masyarakat desa Pereng sebagian besar adalah petani. Namun, ada juga yang bekerja sebagai PNS, buruh bangunan, dan wiraswasta. Petani menjadi mata pencaharian utama karena desa Pereng memiliki lahan sawah dan ladang dengan luas 34,5505 Ha. Tanaman yang ditanam para petani bergantung pada musim dan ketersediaan air. Pada musim penghujan, petani menanam padi, sedangkan pada musim kemarau petani menanam palawija, diantaranya yaitu jagung, kacang tanah, kacang panjang, mentimun, dan kedelai. Namun, karena desa Pereng berada di dataran rendah, sebagian area persawahan memiliki tanah yang basah dan berlumpur walau di musim kemarau. Oleh sebab itu, sebagian petani ada yang menanam padi di musim kemarau.

Desa Pereng terutama dusun Drini dan dusun Pendem juga mengembangkan bidang perikanan. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang mendukung, antara lain suasana yang sejuk, ketersediaan air yang berlimpah, adanya sungai yang mengalir, wilayah yang datar dan berada di dekat persawahan. Ikan yang dibudidayakan adalah ikan lele. Pada awalnya budidaya ikan lele ini bersifat kelompok dengan nama TRUNO LELE. Tingkat konsumsi masyarakat terhadap ikan lele yang semakin meningkat, akhirnya setiap keluarga mencoba untuk membudidayakan ikan lele. Sekarang ini hampir setiap keluarga di dusun Drini dan dusun Pendem memiliki kolam lele dan bahkan ada yang memiliki lebih dari tiga kolam.

Mata pencaharian masyarakat yang terfokus pada bidang pertanian dan perikanan, secara tidak langsung memberikan gambaran tentang pola pikir dan pola hidup masyarakat yang sederhana. Hal ini tentu juga menurun kepada anak-anak mereka. Pola pikir dan sederhana yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari mengajarkan pada anak bahwa sesuatu yang sederhana bisa membawa kebahagiaan. Pola hidup yang sederhana juga mengajarkan anak-anak bahwa barang yang biasa atau bekas bisa diubah menjadi barang yang luar biasa dan bisa dipakai. Hal ini secara tidak langsung juga mengasah kreativitas anak dan juga memberikan kepuasan tersendiri. Anak-anak lebih menyukai *dolanan* atau alat bermain yang mereka buat sendiri. Mereka lebih puas dengan kapal-kapalan yang mereka buat sendiri dari sabut kelapa, sandal bekas, pelepah pisang atau botol saus daripada kapal-kapalan yang dibeli dengan uang orang tua mereka.

6. Batik

Batik adalah sebuah istilah yang berakar di kalangan masyarakat Jawa. Bahan tersebut dipergunakan untuk perlengkapan pakaian. Pada waktu itu bahkan sampai sekarang dibuat dari sejenis kain mori yang diimpor dari Nederlan dan Inggris (Ismunandar, 1985: 12). Menurut Susanto (2012: 51) batik ada anggapan bahwa akhiran *tik* berasal dari menitik, menetes. Sebaliknya perkataan batik dalam bahasa Jawa (Kromo) berarti *serat* dan dalam bahasa Jawa (Ngoko) berarti tulis, kemudian diartikan melukis dengan (menitik) lilin. Musman dan Arini (2011: 1) dalam bukunya menulis bahwa batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali, sedangkan *tik* berasal dari kata titik. Selain itu, batik juga berasal dari kata *mbat* yang merupakan kependekan dari kata membuat, sedangkan *tik* adalah titik. Batik adalah suatu bahan sandang yang proses pembuatan motifnya dengan menggunakan canting dan lilin batik yang kemudian diberi warna sesuai dengan kehendak si pembuat dan diakhiri dengan pelorodan (Sunoto, dkk, 2000: 1).

Batik Indonesia telah ditetapkan oleh *United Nations Education Scientific and Cultur Organisation* (UNESCO) sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bendawi pada tanggal 2 Oktober 2009 (Musman & Arini, 2011: 1). Pengakuan UNESCO ini meliputi teknik, teknologi serta motif Batik Indonesia. Berdasarkan teknik yang digunakan untuk melekatkan lilin pada kain terdapat tiga jenis batik, yaitu (a) batik tulis, disebut batik tulis karena malam atau lilin yang digunakan sebagai zat perintang warna ditorehkan dengan cara menulis dengan menggunakan alat yang disebut canting tulis, (b) batik cap, adalah kain yang

dihias dengan motif atau corak batik dengan menggunakan media canting cap, yaitu suatu alat dari tembaga dimana terdapat desain suatu motif di bagian bawahnya (Musman & Arini, 2011: 19), dan (c) batik kombinasi, adalah perpaduan antara teknik batik tulis dan batik cap. Pada umumnya kain yang masih putih di cap terlebih dahulu baru kemudian di batik tulis pada bagian-bagian tertentu atau sebaliknya.

Dalam pembuatan kain batik dibutuhkan beberapa alat dan bahan yang sifatnya masih tradisional mengingat proses membatik juga tergolong tradisional.

a. Alat batik

1. Canting tulis. Canting adalah alat pokok dalam batik tulis yang digunakan untuk mengambil malam panas dari wajan yang nantinya malam tersebut akan ditorehkan di atas kain. Canting terbuat dari lempengan tembaga yang bersifat ringan, kuat, dan lentur meskipun tipis. dengan memiliki ujung berupa saluran/pipa kecil untuk keluarnya malam dalam membentuk gambar awal pada permukaan kain.
2. Wajan batik. Wajan adalah wadah yang digunakan untuk mencairkan malam dan biasanya ukuran lebih kecil dari wajan yang biasa digunakan untuk memasak. Wajan sebaiknya bertangkai supaya mudah diangkat dan diturunkan dari kompor (Wulandari, 2011: 145).
3. Kompor batik. Pembatik zaman dahulu menggunakan kompor kecil dengan bahan bakar minyak tanah sebagai pemanas untuk mencairkan lilin batik. Akan tetapi, kemajuan teknologi ikut mengembangkan

kompot batik sehingga ditemukan kompor batik dengan tenaga listrik dan terbuat dari keramik yang sangat kuat.

4. Gawangan. Gawangan adalah alat yang terbuat dari bambu atau kayu yang digunakan untuk menggantungkan atau mengembangkan kain yang sedang dibatik. Ukuran tinggi gawangan adalah 75 cm dengan lebar 150 cm (Soekamto, 1984: 32-33).
5. Tempat duduk (*dhingklik*). *Dhingklik* yang digunakan pembatik bentuknya kecil dan rendah atau tinggi rendahnya disesuaikan dengan kenyamanan si pembatik. Tempat duduk ini terbuat dari kayu, bambu, rotan, atau plastik.
6. Meja pola (meja kaca). Meja pola digunakan ketika memola kain batik (memindah pola/menjiplak pola batik ke kain). Meja pola terbuat dari kaca bening yang bagian bawahnya diberi lampu neon sebagai penerang.
7. Alat tulis. Alat tulis ini terdiri dari kertas, pensil, penghapus, spidol, dan penggaris yang digunakan ketika membuat sket, motif batik, desain, dan pola batik.
8. Peralatan untuk pewarnaan. Peralatan yang digunakan untuk proses pewarnaan diantaranya yaitu mangkok, sendok, gelas ukur atau literan, ember besar, sarung tangan.
9. Kompor besar. Kompor dengan ukuran besar digunakan ketika proses pelorotan atau perebusan kain batik untuk melepaskan lilin.
10. Panci besar. Benda ini digunakan sebagai wadah untuk melorot kain batik.

b. Bahan batik

1. Kain. Menurut Prof. Drs. Teguh Djiwanto (1992, 5-7), kain putih ini dikalangan pembatikan dikenal dengan tiga istilah, yaitu “*mori*”, “*muslim*”, dan “*cambric*”. Kata *mori* berasal dari “*bombyx mori*” yaitu suatu jenis ulat sutera yang menghasilkan sutera putih dan halus. Zaman dahulu batik yang halus dibuat dengan kain sutera. Berdasarkan kehalusannya, *mori* dari katun terbagi menjadi 4 yaitu golongan yang sangat halus disebut *primitissima*, golongan halus disebut *prima* yang artinya kelas satu, *first class*, *prime*, golongan sedang disebut *biru*, sebab biasanya *mori* jenis ini merknya dicetak dengan warna biru, dan golongan kasar yang biasanya disebut kain *grey* atau *blaco*, disebut pula *mori merah*, sebab merknya dicap dengan warna merah.
2. Malam atau lilin batik. Adalah bahan yang digunakan untuk menutup bagian-bagian tertentu dari motif batik agar tidak terkena larutan warna pada proses pencelupan warna atau pencoletan. Bahan baku untuk membuat malam batik adalah Kendal, gondorukem, dammar mata kucing, paraffin, malam (lilin).
3. Pewarna batik. Pewarnaan batik bertujuan untuk memberi warna pada kain batik sehingga dihasilkan sebuah karya dengan kombinasi warna yang menarik. Pembatik zaman dahulu menggunakan tumbuhan sebagai zat pewarna batik, seperti tarum, soja, dan mengkudu. Namun setelah datangnya pewarna sintetis, para pembatik mulai meninggalkan pewarna alam karena pewarna sintetis lebih praktis dan menghasilkan warna yang

cerah dan tahan lama. Pewarna batik terdiri dari dua jenis (Wulandari, 2011: 79) yaitu:

- Pewarna alam, adalah pewarna batik yang berasal dari alam baik dari daun, bunga, akar, dan batangnya. Bahan-bahan tersebut dikeringkan dan kemudian direbus sampai keluar sari warnanya. Beberapa warna alam yang biasa digunakan adalah soda untuk menghasilkan warna coklat, daun nila atau indigofera untuk warna biru, mengkudu untuk warna merah, daun mangga untuk warna hijau, bunga srigading untuk menghasilkan warna kuning.
- Pewarna sintetis, adalah pewarna batik yang terbuat dari bahan kimia. Macam pewarna sintetis antara lain naphthol, indigosol, rapid, remasol, indantren.

4. Bahan pembantu. Bahan pembantu yang ada dalam proses membatik antara lain:

- TRO (Turkish Red Oil), yang digunakan untuk merendam atau mencuci kain batik sebelum digunakan.
- Soda abu, berbentuk serbuk dengan warna putih yang digunakan ketika pelorodan.
- Kostik atau soda api, ada dua jenis yaitu berbentuk Kristal dan cair. Kostik digunakan untuk melarutkan zat warna naphthol.
- HCl. Berbentuk cair seperti air, tetapi memiliki bau yang sangat tajam dan panas ketika tersentuh tangan. Digunakan untuk campuran dalam zat warna indigosol.

- Nitrit. Nitrit juga termasuk bahan pembantu dalam zat warna indigosol, bentuknya serbuk dengan butiran kasar seperti gula pasir dan berwarna kekuningan.
- Waterglass. Bentuknya seperti *gel* berwarna putih bening yang terbuat dari campuran kostik. Biasanya digunakan sebagai pengunci warna pad zat warna remasol dan bahan pembantu dalam pelorodan.
- Tepung kanji. Biasanya digunakan dalam pelorodan.

7. Hiasan Dinding

Salah satu hasil kebudayaan yang dikenal dunia adalah batik. Pada umumnya batik tergolong atas batik tulis, batik cap, dan batik kombinasi. Seiring perkembangan zaman, batik juga berkembang tidak hanya diterapkan pada pakaian saja. Motif-motif batik juga berkembang yang disertai dengan variasi teknik yang digunakan. Selain untuk pakaian, sekarang ini batik sudah diterapkan untuk benda-benda lainnya seperti gorden, sarung bantal, taplak, kayu, dan sebagainya. Hiasan dinding juga sudah banyak yang dibuat dengan teknik batik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiasan dinding berasal dari dua suku kata dasar, yaitu kata hias dan kata dinding. Kata hias dari kata hiasan dinding memiliki arti mempercantik. Kata dinding berarti penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik yang dibuat dari papan atau kayu, anyaman bambu, dan lain sebagainya. Dengan demikian, hiasan dinding dapat diartikan sebagai penutup ruangan yang terbuat dari papan atau kayu, anyaman bambu, dan bahan lainnya yang berfungsi untuk mempercantik ruangan.

Selain untuk penyekat ruangan, hiasan dinding juga mempunyai manfaat lain. Pada fungsi estetika hiasan dinding dapat memberikan nuansa baru atau nuansa yang berbeda pada sebuah ruangan. Hiasan dinding juga digunakan sebagai salah satu solusi menata ruangan terutama untuk mengurangi kesan kosong dan membuat ruangan yang tak nyaman dilihat menjadi nyaman dilihat.

Wall hanging disebut juga hiasan dinding, merupakan hiasan yang dipasang di dinding dan mempunyai daya pancar tersendiri yang bertujuan mempengaruhi suasana ruang sehingga terlihat lebih nyaman. Setiap gambar atau motif pada hiasan dinding memiliki sifat tersendiri, misalnya sifat dari gambar cat air bersifat hangat, sketsa yang lembut dan lukisan pastel yang redup, lukisan cat minyak yang memberikan kesan agung dan ukir-ukiran kayu atau hiasan dari bahan alam yang bersifat alami. Dalam penggantungan *wall hanging* pertama-tama harus diperhatikan arah masuknya cahaya. Cahaya yang terlalu tajam akan mengurangi kesan gambar. Tidak benar menggantung *wall hanging* di dekat jendela, karena sinar yang masuk dari jendela dapat menyilaukan mata. Sebaiknya pemasangan hiasan dinding digantung setinggi mata atau lebih rendah, sehingga akan lebih mudah memandangnya (Frits, 1989: 114-115).

Hiasan dinding suatu benda difungsikan sebagai hiasan yang ditempelkan atau menggantung pada dinding dengan memperhitungkan ukuran, warna, dan motif sehingga saat benda tersebut ditempelkan pada dinding suatu ruangan menjadi nyaman dan indah.

Pada umumnya bahan yang digunakan untuk membuat hiasan dinding terbagi menjadi dua macam, yaitu bahan alami dan bahan buatan. Bahan alami

yang biasa digunakan adalah biji-bijian, kayu, bambu, serat, dedaunan kering, dan benda yang berasal dari alam. Bahan buatan yang biasa digunakan misalnya logam, kain flanel, kain batik, kanvas, dan lain-lain. Teknik yang digunakan juga bermacam-macam, ada teknik *makrame*, teknik rajut, teknik bordir, teknik batik baik batik tulis maupun batik lukis, teknik sulam, teknik *tapestry*.

Ukuran hiasan dinding sangat beragam, ada yang berukuran besar, berukuran sedang, dan ada yang berukuran kecil. Terdapat pula satu lukisan dengan satu tema, tetapi ada juga tiga lukisan yang berisi satu tema yang sama artinya setiap lukisan saling berkaitan. Tema hiasan dinding tidak ada batasnya. Tidak sedikit para pembuat yang menghasilkan hiasan dinding dengan tema pemandangan, kegiatan sehari-hari, flora, fauna, dan masih banyak lagi. Penerapan tema untuk setiap ruangan tentu berbeda. Tema untuk ruang tamu tentu berbeda dengan tema di ruang makan. Hal ini menyesuaikan dengan fungsi ruangan yang nantinya apabila didukung dengan tema hiasan dinding yang sesuai, akan membuat ruangan semakin hidup.

B. Perancangan

Tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan pilihan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya (Gustami, 2007: 330).

Adapun kegiatan perancangan yang akan dilaksanakan adalah:

1. Mengembangkan imajinasi dengan tujuan mendapatkan ide-ide kreatif yang mencerminkan keorisinilan dan satu-satunya batik tulis dengan konsep inspirasi permainan anak tradisional Jamuran.
2. Visualisasi gagasan dari rancangan alternatif sketsa terpilih atau gambar teknik yang telah dipersiapkan menjadi desain

Adapun tinjauan dalam tahap perancangan mengenai permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* sebagai sumber ide penciptaan hiasan dinding teknik batik, yaitu:

1. Desain

Istilah desain atau disain dalam ejaan Indonesia, secara umum dikenal berasal dari istilah *design* dalam bahasa Inggris. Sementara istilah *design* dalam bahasa Inggris ini, disusun atas dua suku kata, yaitu suku kata ‘*de*’ mempunyai makna tanda, menandai, memberi tanda, atau hasil dari proses memberi tanda. Istilah ‘*sign*’ dalam bahasa Inggris ini berasal dari istilah ‘*sigman*’ dalam bahasa Latin yang artinya tanda-tanda. Dengan demikian istilah desain dalam bahasa Indonesia atau istilah *design* dalam bahasa Inggris berarti mengubah tanda (melakukan pengubahan tanda) (Palgunadi, 2007:7). Sumber lain menyebutkan secara emotilogis kata desain berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984:2). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346) desain merupakan sebuah kerangka bentuk; rancangan.

Ada beberapa unsur yang menjadi dasar terbentuknya suatu desain, yaitu:

- a. Titik, adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Ching dan Binggel (2011: 85-87) mengungkapkan bahwa titik adalah penghasil semua bentuk. Sebagai bentuk yang dapat terlihat, titik paling umum ditampilkan sebagai dot, bentuk lingkaran yang relatif kecil.
- b. Garis, adalah suatu hasil goresan diatas permukaan benda atau bidang gambar (Ari Wulandari, 2011: 81). Dalam bukunya Palgunadi (2008: 123) menjelaskan

Istilah 'garis' dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah '*line*' dalam bahasa Inggris. Istilah '*line*' ini, berasal dari bahasa Inggris Masa Pertengahan dan sebelumnya berasal dari bahasa Inggris Kuno. Namun, dulunya istilah '*line*' berasal dari istilah '*ligne*' dalam bahasa Perancis Kuno; yang diyakini berasal dari istilah '*linea*' dalam bahasa Latin, yang artinya: dawai, senar, atau garis. Istilah '*linea*' merupakan bentuk feminim dari istilah '*lineus*', yang artinya kain atau tenunan. Istilah ini, dulunya berasal dari istilah '*linum*' yang artinya ulir, jalinan, kain, atau tenunan.

Setiap garis yang digoreskan memiliki arti tersendiri. Menurut bentuknya, garis dapat dibedakan menjadi:

1. Garis vertikal atau tegak, menggambarkan sifat tegas, mempertinggi objek, sesuatu yang tak terbatas
 2. Garis mendatar atau horizontal, memiliki sifat keluasan, lapang, lega, memperluas ruang
 3. Garis miring atau diagonal, bersifat dinamis
 4. Garis patah-patah, menggambarkan dinamis dan ritmis
 5. Garis lengkung, menggambarkan sifat lemah lembut
- c. Bidang, merupakan suatu area yang dibuat oleh garis, mempunyai dimensi panjang, lebar, dan luas serta dibatasi oleh garis.

d. Bentuk, merupakan gabungan dari titik, garis, bidang yang terlihat. Karena persepsi kita mengenai bentuk bidang dapat diganggu oleh perspektif, kita melihat bentuk bidang sebenarnya hanya jika melihat dari depan (Ching dan Binggel, 2011: 92)

e. Warna, adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Menurut Palgunadi dalam bukunya Desain Produk 3 (2008: 137) menyatakan

Istilah '*color*' atau '*colour*' dalam bahasa Inggris berasal dari istilah '*color*', '*colur*', atau '*colour*' dalam bahasa Perancis Kuno, yang kemudian berubah menjadi '*couleur*' dalam bahasa Perancis. Istilah ini, dulunya berasal dari istilah '*color*' dalam bahasa Latin, yang semula berasal dari istilah '*colare*' yang artinya warna tersembunyi yang diambil atau yang dibuka dari suatu hal (benda).

Secara umum warna digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Warna pokok atau warna primer, merupakan warna dasar untuk menciptakan warna lain yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.
2. Warna sekunder, adalah warna hasil pencampuran warna primer dengan warna primer. Lewis (1922: 50) mengatakan

...From these we make the three binary or secondary colors, orange, green, and violet. Orange is produced by mixing red and yellow. Green is produced by mixing blue and yellow. Violet is produced by mixing red and blue.

3. Warna tersier, adalah hasil pencampuran warna sekunder dengan warna primer.

- Merah + ungu = merah ungu
- Ungu + biru = ungu biru
- Hijau + biru = hijau biru
- Kuning + hijau = kuning hijau

- Orange + kuning = orange kuning

- Merah + orange = merah orange

f. Tekstur, adalah nilai raba dari suatu permukaan. Menurut Ching dan Binggel (2011: 98) tekstur ada dua macam, yaitu:

1. Tekstur nyata atau tekstur sentuhan, yaitu tekstur yang ketika diraba maupun dilihat secara fisik terasa kasar halusnya, bersifat nyata, dan dapat dirasakan oleh sentuhan. Misalnya permukaan aspal, karpet, kaca.
2. Tekstur semu atau visual adalah tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara yang dilihat dengan yang diraba. Hal ini terjadi karena kesan perspektif dan gelap terang, misalnya: foto.

Menurut Sanyoto (2009: 157-264) ada beberapa prinsip dasar seni rupa dan desain yang harus diperhatikan yaitu:

a. Irama

Irama berasal dari kata *wirama* (Jawa), *wirahma* (Sunda), *rhythmos* (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata *rhein* yang artinya mengalir. Irama juga disebut ritme yang berasal dari kata *rhythm* (Inggris), yang artinya suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur (Sanyoto, 2009: 157).

b. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan dapat juga disebut dengan keutuhan, kemanunggalan menjadi satu unit utuh. Karya seni/desain harus tampak menyatu menjadi satu

keutuhan melalui elemen-elemen yang saling mendukung (Sanyoto, 2009: 213).

c. Dominasi

Dominasi adalah istilah yang digunakan untuk menerjemahkan kata kerja *domination* (Inggris) yang artinya penjajah. Dengan demikian, dominasi dalam karya seni penjajah atau yang menguasai. Namun, dapat juga dikatakan sebagai keunggulan, keistimewaan, penyimpangan yang menjadi daya tarik dan pusat perhatian (*center of interest*) (Sanyoto, 2009: 225).

d. Keseimbangan

Keseimbangan atau balans berasal dari kata *balance* (Inggris). Sebuah karya seni/desain dikatakan seimbang manakala di semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga akan membawa rasa tenang dan enak dilihat (Sanyoto, 2009: 237).

e. Proporsi

Proporsi berasal dari kata Inggris *proportion* yang artinya perbandingan, proporsional artinya setimbang, sebanding. Dengan demikian, proporsi dapat diartikan perbandingan atau kesebandingan yakni dalam suatu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya sebanding. Proporsi digunakan untuk mencapai keserasian (Sanyoto, 2009: 249).

f. Kesederhanaan (*simplicity*)

Definisi sederhana adalah tidak lebih dan tidak kurang. Sederhana bukan berarti harus sedikit, tetapi yang tepat adalah pas (Sanyoto, 2009: 263).

g. Kejelasan (*clarity*)

Kejelasan artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki banyak arti. Prinsip kejelasan lebih tepat untuk tujuan tata desain (seni rancangan) karena ditujukan untuk kepentingan orang lain. Untuk tujuan seni murni, prinsip kejelasan tidak selalu digunakan karena karya yang dibuat cenderung untuk memenuhi tuntutan pribadi si pencipta yang tidak harus dimengerti oleh orang lain (Sanyoto, 2009: 264).

2. Motif

Motif merupakan susunan terkecil dari gambar atau kerangka gambar dari benda. Motif menjadi pangkalan atau pokok suatu pola. Motif mengalami penyusunan dengan berbagai kreasi dan menghasilkan sebuah pola. Motif batik adalah suatu dasar atau pokok dari suatu pola gambar yang merupakan pangkal atau pusat suatu rancangan gambar, sehingga makna dari tanda, symbol, atau lambang dibalik motif batik tersebut dapat diungkap. Motif batik juga sering disebut dengan corak batik (Ari Wulandari, 2011).

Penggolongan motif batik di Indonesia berdasarkan pendapat para ahli (Teguh Djiwanto, 1992: 7-8) adalah sebagai berikut:

1. Yasper dan Mas Pringadie menyatakan bahwa motif-motif batik dibedakan dalam dua golongan besar, yaitu:

- a. Golongan motif geometris, seperti lingkaran, segiempat, segitiga, dsb.

Dibedakan menjadi:

- Banji
- Ceplok atau ceplokan

- Ganggong
- Kawung
- Anyaman
- Parang

b. Golongan motif semen, yaitu motif-motif yang tersusun atas unsure-unsur non geometris. Dibedakan menjadi:

- Ornament bunga dan daun
- Bunga dan binatang
- Bunga dan lar-laran

2. N. Tirtaamidjaja, S.H.

Motif batik dibedakan dalam dua golongan, yaitu:

a. Golongan geometris yang dapat dibagi menjadi lima kelompok yaitu:

- Motif banji
- Ceplok atau ceplokan
- Kawung
- Yang meniru tenunan atau anyaman
- Garis miring

b. Golongan yang bersifat tidak geometris terbagi menjadi:

- Pola semen yang hanya terdiri kuncup daun-daun serta bunga-bunga dikombinasikan dengan motif binatang
- Yang terdiri atas gambaran tumbuh-tumbuhan, binatang
- Motif sayap atau lar

3. F. A. Wagner dalam buku “Art of the World” (1958) mengatakan motif yang paling tua adalah banji dari ornament dasar swastika. Golongan motif pertama ialah geometri yang tersusun secara garis horizontal dan secara vertikal seperti ceplokan, ganggong, kawung, tambal, dan poleng. Geometris tersusun secara diagonal seperti golongan motif parang. Motif-motif nongeometris pada umumnya dari bentuk daun atau bunga disebut motif semen.
4. S. K. Sewan Susanto (1980: 5) berpendapat ditinjau dari susunan bentuk unsur motif, bentuk ornament, dan susunan motif, maka motif batik dikelompokkan menjadi 10 dan tiap kelompok terdiri dari motif-motif yang mempunyai persamaan cirri-ciri motif, yaitu: golongan motif banji, ganggong, ceplok, nitik atau anyaman, kawung, parang atau lereng, semen, buketan dan terangbulan, dinamis pinggiran.

3. Aspek-Aspek Desain

Menurut Palgunadi dalam bukunya Desain Produk 3 Aspek-Aspek Desain (2008: 434), aspek disain yang bersifat baku umumnya merupakan sejumlah aspek disain yang cenderung selalu digunakan oleh perencana dalam pelaksanaan proses perencanaan berbagai produk. Kenyataannya, tidak semua aspek disain yang bersifat baku ini selalu digunakan oleh perencana. Pemilihan atas sejumlah aspek disain baku ini, ditetapkan berdasarkan kebutuhan perencana. Didalam aspek disain baku terdapat aspek dominan yang dipil oleh perencana. Dapat disimpulkan untuk pembuatan hiasan dinding yang bersumber ide dari permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* ini, maka aspek disain baku yang

dominan adalah aspek fungsi, aspek bahan, aspek ergonomi, aspek produksi, aspek estetika, dan aspek ekonomi.

Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat produk karya seni yaitu:

a. Aspek Fungsi

Menurut Palgunadi (2008: 15) istilah '*fungsi*' dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah '*function*' dalam bahasa Inggris. Istilah ini semula berasal dari istilah '*functio*' dalam bahasa Latin yang artinya menampilkan, unjuk kerja, atau eksekusi. Istilah '*functio*' ini merupakan bentuk waktu lampau dari istilah '*fung*' yang artinya menampilkan atau mengeksekusi. Dasar penetapan fungsi produk merupakan suatu keputusan yang mutlak harus dibuat oleh perencana sejak awal. Seni kriya atau sering disebut kriya memiliki sifat praktis yang fungsional. Aspek fungsi berkaitan dengan tujuan dalam penciptaan produk. Dapat diambil kesimpulan bahwa setiap produk memiliki tujuan dan fungsi masing-masing, seperti penciptaan hiasan dinding yang bersumber ide permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* merupakan salah satu wujud dari pemenuhan kebutuhan berupa rasa estetis dan edukasi yang dapat menginspirasi dan mengajarkan mengenai adanya tradisional anak yang kaya akan nilai-nilai luhur.

b. Aspek Ergonomi

Menurut Tarwaka, dkk (2004: 5) istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu '*ergon*' berarti kerja dan '*nomos*' berarti aturan atau hukum. Jadi secara ringkas ergonomi adalah suatu aturan atau norma

dalam sistem kerja. Perencana seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan hubungan antara manusia dengan benda; atau hubungan antara pengguna dengan produk yang hendak dibuat. Ergonomi diterapkan dan dipertimbangkan sebagai upaya untuk mendapatkan hubungan yang serasi dan optimal antara pengguna produk dengan produk yang digunakannya (Palgunadi, 2008: 71). Pembuatan karya seni dalam aspek ergonomi antara lain ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud ukuran dalam karya ini adalah ukuran pembuatan karya seni telah memenuhi sesuai standar yang ditetapkan pada umumnya. Dengan ukuran yang sesuai, orang akan merasa nyaman melihat hiasan dinding tersebut. Dalam segi keamanan, karya seni batik ini tidak menyakiti atau membahayakan.

c. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Sedemikian pentingnya peran bahan ini, bahkan sebagian besar tampilan akhir produk, bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih. Menurut Bram Palgunadi (2008: 265) bahwa, sifat bahan lazimnya bisa di klasifikasikan, sebagai berikut:

1. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi kimiawi (*chemical character*).
Misalnya: reaksi terhadap bahan lain.
2. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi fisik dan mekanis (*physical & mechanical character*). Misalnya: ketahanan bahan, kekuatan bahan, berat jenis bahan, dan lain sebagainya.

3. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi kemampuan bahan (*material ability*). Misalnya: bisa dilipat, bisa dipotong, bisa dibentuk, bisa dilelehkan, bisa diwarnai, dan lain sebagainya.
4. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi bentuk dan sifat permukaan luar bahan (*surface form & character*). Misalnya: berpermukaan halus, kasar, bertekstur tertentu, bergelombang, rata, berkilau, berbulu, dan seterusnya.
5. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi asal bahan (*inner form & character*). Misalnya: berpori-pori, berserat, berminyak, dan seterusnya.
6. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi jenis bahan (*material origination*), termasuk asal lingkungan dan geografinya. Misalnya: berasal dari limbah, berasal dari sisa, berasal dari suatu proses produksi tertentu, dan seterusnya.
7. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi bentuk dan profil bahan (*material type*). Misalnya: kayu lunak, gelas, serat, rotan, besi, dan seterusnya.
8. Berbagai sifat ditinjau dari segi bentuk dan profil bahan (*material form & profile*). Misalnya: berbentuk gelondongan, berbentuk pipih, kubus, kotak, segi panjang, kawat, anyaman, dan seterusnya.
9. Berbagai sifat bahan ditinjau dari segi dampak yang dihasilkan (*effect*), Misalnya: menghasilkan limbah berbahaya, polusi, mudah mencair, mudah meleleh, mengkerut, dan seterusnya.

Sifat-sifat bahan tersebut, sangat penting untuk diketahui dan dikuasai, karena seringkali sangat berpengaruh kepada kemampuan dan perilaku bahan pada saat dilakukan diberbagai proses. Aspek bahan yang digunakan dalam

perwujudan karya ini adalah kain berkolon dengan ukuran 70 cm x 50 cm. Selain kain, juga digunakan malam/lilin bati klowong dengan kualitas baik sebagai bahan utama pada saat mencanting dan *nemboki* (menutupi bagian yang tidak ingin tercampur dengan warna lain). Bahan yang digunakan dalam proses pewarnaan adalah menggunakan zat warna naphtol, indigosol, dan remasol. Ketiga jenis warna tersebut digunakan dengan teknik celup dan teknik colet.

d. Aspek Proses Produksi

Pembuatan karya seni berupa hiasan dinding dengan teknik batik yang bersumber ide dari permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Menurut Rais (2012: 523), proses adalah runtutan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu. Palgunadi (2008: 270) menerangkan bahwa proses adalah salah satu langkah dalam mewujudkan ide atau gagasan dari sebuah hasil pemikiran. Istilah '*production*' lazim digunakan untuk menyebut kegiatan membuat atau menghasilkan benda, barang atau produk yang berlangsung. Dalam pembuatan karya ini melalui proses dengan teknik batik, tetapi tetap menggunakan canting manual dengan proses pewarnaan yang berulang-ulang dan diakhiri dengan pelorodan. Oleh karena itu, setiap proses harus dilakukan dengan tekun, cermat, dan teliti sesuai dengan urutan pengerjaan batik pada umumnya. Akan tetapi, pembuatan karya ini menggunakan kain berkolon yang mempunyai kualitas yang pas untuk membuat hiasan dinding. Selain kainnya yang agak tebal, serat-serat yang tertata baik untuk membuat lukisan batik atau hiasan dinding. Proses pewarnaan yang telah selesai kemudian dilanjutkan dengan proses pelorodan dan pembersihan.

Hal pertama yang dilakukan dalam penciptaan karya adalah membuat sket sesuai dengan gerakan pada setiap tahap permainan. Untuk membuat acuan sket, dilakukan eksplorasi permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi*. Setiap tahapan permainan diabadikan dengan kamera. Sket yang telah selesai diubah menjadi motif. Apabila pembuatan motif telah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat desain dengan motif tersebut. Desain yang telah mendapat persetujuan dari pembimbing kemudian diberi warna menggunakan pensil warna yang nantinya akan menjadi acuan pewarnaan yang akan diterapkan pada karya. Langkah selanjutnya adalah membuat pola yang berdasar pada desain tersebut yang akan dijiplak ke kain. Tahap awal telah selesai.

Tahap berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan. Pola yang telah selesai kemudian dijiplak ke kain menggunakan pensil, disebut dengan *mola* atau memola. Kain yang sudah dipola kemudian memasuki proses pencantingan, pewarnaan remasol teknik colet, *nemboki*, pewarnaan dengan indigosol teknik colet, *nemboki*, pewarnaan indigosol teknik colet, *nemboki*, pewarnaan naphthol teknik colet, pelorodan, dan *finishing* dengan membingkai karya.

e. Aspek Estetis

Setiap pembuatan karya seni, tentu harus mempertimbangkan aspek keindahan atau estetis. Menurut Djelantik (1999: 7), ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut *keindahan*. Seorang perencana sudah seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan

keindahan (estetika) produk yang hendak dibuat. Palgunadi (2008: 164) menjelaskan

Istilah estetika dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *'esthetic'* atau *'aesthetic'* dalam bahasa Inggris. Istilah ini, berasal dari istilah *'aesthetisch'* dalam bahasa Jerman, yang sebenarnya berasal dari istilah *'aestheticus'* dalam bahasa Latin Baru. Sementara istilah *'aestheticus'* ini semula diketahui berasal dari istilah *'aesthetikos'* dalam bahasa Yunani, yang artinya kepekaan tanggapan atau kepekaan merasakan. Istilah *'aesthetikos'* ini berasal dari istilah *'aistheta'* yang artinya sesuatu yang bisa dirasakan. Istilah *'aistheta'* ini dulunya berasal dari istilah *'aisthanesthai'* yang artinya merasakan.

Berkaitan dengan keindahan, desain karya hiasan dinding dengan motif permainan anak tradisional Jamuran *jamur meja kursi* selain diciptakan untuk memberikan pengajaran mengenai permainan tradisional juga untuk penghias dinding lobi sekolah atau tempat wisata budaya. Keindahan lain yang terpancar dari karya ini adalah pemandangan desa dan keceriaan anak-anak dalam memainkan permainan Jamuran menjadi daya tarik tersendiri.

Warna latar atau *background* yang diterapkan pada karya ini adalah warna *nature* atau alami, yaitu hijau dan biru. Hal ini dikarenakan lingkungan pedesaan adalah lingkungan yang asri dan banyak ditumbuhi pepohonan yang menjadikannya sejuk dan enak dipandang mata. Orang yang melihat hiasan dinding ini akan terpana akan keindahan pedesaan yang masih alami. Anak-anak yang diberi warna cerah menggunakan pewarna remasol menggambarkan betapa indahnya dunia anak-anak yang diisi dengan bermain dan gelak tawa keceriaan yang dapat menambah kebahagiaan hidup bagi anak-anak itu sendiri dan orang yang melihatnya.

f. Aspek Ekonomi

Aspek ekonomi selalu menjadi pertimbangan dalam pembuatan suatu karya seni, karena dalam menciptakan suatu karya menginginkan hasil maksimal dengan biaya seminimal mungkin, maka perlu adanya pertimbangan dalam hal alat dan bahan untuk proses pembuatan karya seni. Dalam pembuatan busana pesta dengan motif kembang setaman, pertimbangan dari sisi ekonomi lebih dipengaruhi dari penyediaan bahan, alat, dan tenaga kerja yang digunakan. Dalam aspek ekonomi terdapat harga jual yang tentunya harus ditentukan. Harga jual suatu produk, pada umumnya merupakan hasil perhitungan berbagai komponen biaya (misalnya, biaya produksi) ditambah dengan sejumlah presentase keuntungan tertentu (Bram Palgunadi, 2008: 326).

Menghitung harga jual menurut Bram Palgunadi (2008: 329), beberapa patokan harga jual suatu produk, sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Secara umum, harga jual suatu produk pada dasarnya bisa diturunkan, jika jumlah produksi dilakukan secara massal (*mass production*).
2. Harga jual suatu produk, biasanya juga sangat ditentukan oleh besarnya jumlah komponen produk yang digunakan pada produk tersebut.
3. Harga jual suatu produk juga sangat ditentukan oleh besar kecilnya presentase jumlah komponen yang dibuat didalam negeri.
4. Harga jual suatu produk, juga sangat ditentukan oleh kestabilan nilai mata uang yang digunakan, terhadap mata uang lainnya yang digunakan sebagai referensi atau patokan; serta tinggi rendahnya nilai tukar mata uang yang digunakan.

5. Harga jual suatu produk, seringkali dapat ditentukan dari tingginya tingkat efisiensi pengelolaan dan proses produksinya.
6. Harga jual suatu produk, seringkali juga sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya tingkat kesulitan dan risiko yang harus dipikul oleh industry pada pelaksanaan proses produksi.
7. Harga jual suatu produk, juga bisa dipengaruhi oleh lancar tidaknya pelayanan arus barang dan permintaan (*demand and supply*).
8. Harga jual suatu produk, bisa juga ditentukan berdasarkan panjang pendeknya rantai distribusi penjualan dan system pemasaran yang digunakan.

4. Tahap Perancangan

Dalam melakukan perancangan ada beberapa tahap, antara lain:

- a. Perancangan sket yaitu rancangan kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi dibuat demi kepuasan pribadi. Pada tahap perancangan ini foto dari tahapan bermain menjadi acuan.
- b. Perancangan motif dilakukan berdasarkan sket yang telah dibuat.
- c. Motif yang telah selesai kemudian dibuat menjadi desain utuh, yaitu menggabungkan motif anak dengan motif pemandangan pedesaan. Dalam tahap ini menggunakan aplikasi CorelDraw agar didapat perpaduan yang sesuai.
- d. Perancangan warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat terlihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan, atau watak benda

yang dirancangnya. Pada latar atau *background* menggunakan warna hijau dan biru yang merupakan warna pedesaan dan motif anak menggunakan warna cerah yang menggambarkan keceriaan dunia bermain anak.

- e. Desain diubah menjadi pola yang siap untuk dipindahkan ke kain.

C. Perwujudan

Gustami (2007: 330) menyebutkan bahwa tahap perwujudan bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya yang dikehendaki. Model itu bisa dibuat dalam ukuran miniatur, bisa pula dalam ukuran sebenarnya. Jika model itu telah dianggap sempurna, maka diteruskan perwujudan karya seni yang sesungguhnya. Kegiatan perwujudan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan desain terpilih yang terinspirasi dari permainan Jamuran *jamur meja kursi* menjadi karya hiasan dinding teknik batik sampai dengan proses *finishing*.
2. Melakukan evaluasi atau penilaian terhadap hasil perwujudan yang berupa hiasan dinding teknik batik dengan motif permainan Jamuran *jamur meja kursi*.

Tahapan perwujudan yang dilakukan antara lain:

1. Persiapan alat dan bahan

- a. Bahan yang digunakan dalam proses membatik

Bahan-bahan yang diperlukan dalam proses membatik karya ini adalah kain berkolon, lilin batik, pewarna batik yang terdiri dari naphtol,

indigosol, dan remasol, juga bahan pembantu yaitu garam diazo, TRO, kostik, HCl, nitrit, soda abu, tepung kanji, dan *waterglass*.

b. Alat yang digunakan dalam proses membatik

Alat-alat yang digunakan antara lain canting (*tembok, klowong, dan isen*), gawangan, kompor batik, wajan batik, *dhingklik*, kuas, bingkai untuk merenggangkan kain, ember, mangkok dan sendok, *jegul*, busa, dan tempat untuk melorod.

2. Mengolah kain

Sebelum membatik, perlu dilakukan pengolahan kain terlebih dahulu. Pengolahan kain ini dimaksudkan untuk menghilangkan kain dan membuka pori-pori kain supaya warna melekat. Apabila tepung kanji yang melekat pada kain tidak dihilangkan dapat mengganggu proses pencantingan maupun penyerapan warna.

3. Memola

Memola atau *mola* adalah proses memindahkan pola yang sudah jadi ke kain atau menjiplak. Pola merupakan salah satu dari proses gambar kerja yang merupakan gambar tampak perbandingan ukuran sebenarnya dari rancangan karya yang akan dibuat. Pola terlebih dahulu dibuat di kertas HVS A4 dan digambar dengan pensil sesuai dengan desain yang telah dibuat. Setelah selesai, ditebalkan menggunakan spidol dan difotokopi perbesar.

4. Pencantingan (*nglowongi*)

Setelah kain dipola, maka dilakukanlah pencantingan atau disebut dengan *nglowongi* garis-garis utama yang nantinya dikehendaki tetap berwarna

putih menggunakan canting klowong. Bagian-bagian *isen* juga dicanting menggunakan canting isen.

5. Pewarnaan remasol

Pewarnaan dilakukan setelah kain dicanting. Pewarnaan pertama menggunakan warna remasol dengan teknik colet. Pewarnaan difokuskan pada motif anak, langit, dan rumah. Setelah selesai dicolet, dilakukan penguncian warna atau fiksasi menggunakan *waterglass* dengan dicampur air yang dioleskan ke kain menggunakan kuas. Kemudian, didiamkan satu malam dan pagi harinya dibilas dengan air mengalir.

6. Pengeblokan (*nemboki*)

Pengeblokan atau *nemboki* dilakukan agar bagian tersebut tetap berwarna sesuai yang dikehendaki dan tidak tercampur dengan warna lain. Bagian yang sudah diwarna remasol kemudian diblok menggunakan kuas.

7. Pewarnaan indigosol kuning

Proses pewarnaan kedua menggunakan indigosol kuning dengan teknik usap menggunakan busa. Pengusapan diulang dua kali supaya warna lebih pekat. Kemudian, dilakukan fiksasi menggunakan HCl yang dicampur dengan air.

8. Pengeblokan (*nemboki*)

Bagian yang ingin tetap berwarna kuning diblok dengan lilin batik agar tidak tercampur dengan warna lain.

9. Pewarnaan indigosol hijau

Tahap selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan campuran indigosol biru dan kuning dengan perbandingan 3:2. Hal ini dimaksudkan agar warna yang dihasilkan dapat menyatu dengan warna sebelumnya.

10. Pengeblokan (*nemboki*)

Pengeblokan dilakukan lagi untuk menutup bagian yang ingin tetap berwarna hijau.

11. Pewarnaan naphtol merah

Pewarnaan yang terakhir menggunakan naphtol warna merah agar nantinya dihasilkan warna coklat tanah yang menarik.

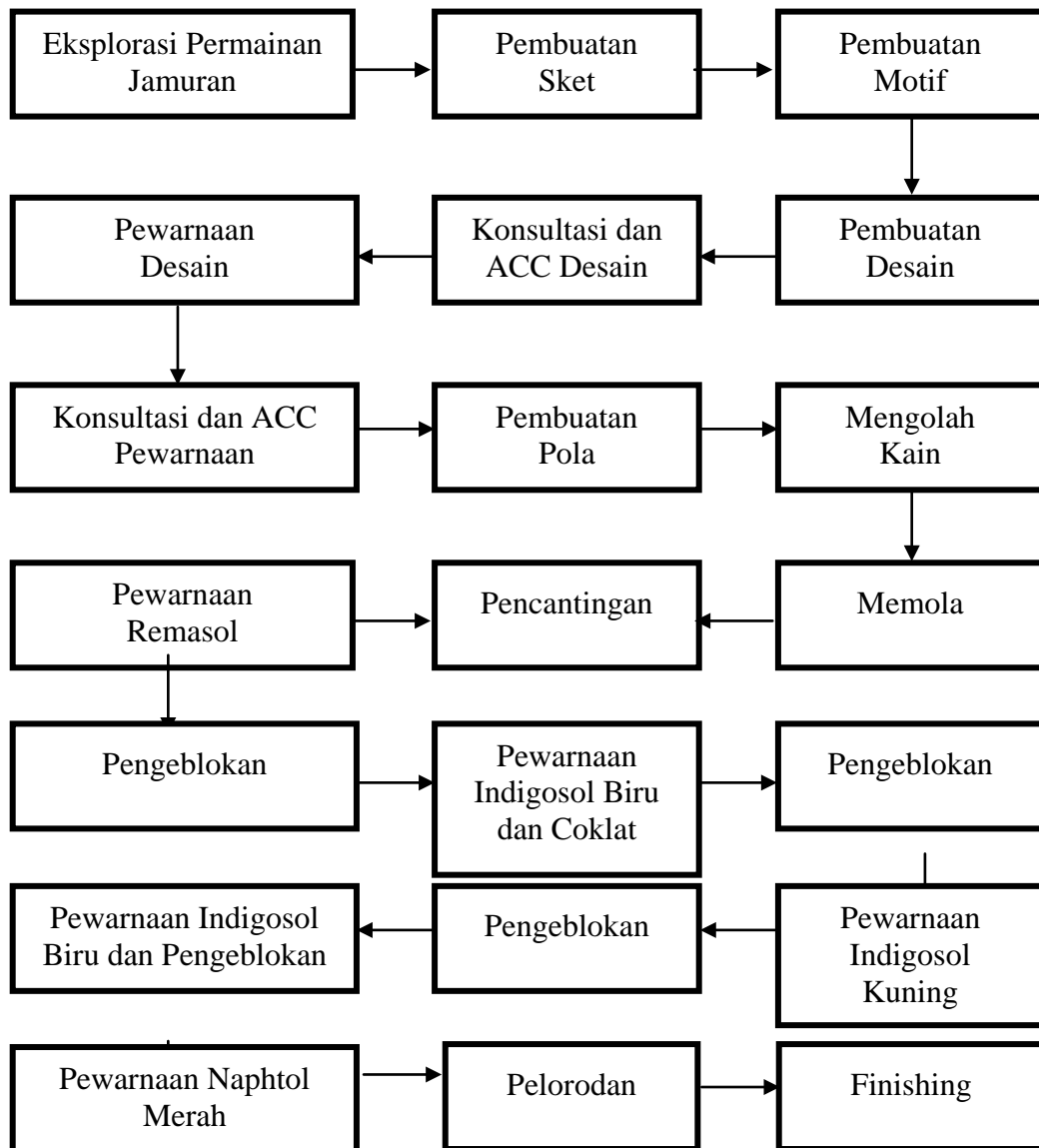
12. Pelorodan

Setelah semua tahapan pembatikan dan pewarnaan telah selesai, langkah berikutnya dilakukan pelorodan atau merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel. Dalam pelorodan air dicampur dengan *waterglass* dan soda abu agar lilin batik cepat mengelupas.

13. Finishing dengan pembersihan

Pekerjaan akhir dari semua tahapan diatas adalah *finishing*. Kain yang sudah kering kemudian disetrika dan diberi bingkai atau pigura agar menarik.

**Tahap Penciptaan Karya Batik dengan Tema “Permainan Anak Tradisional
Jamuran Jamur Meja Kursi Desa Pereng Prambanan Klaten sebagai Ide
Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik”**



Bagan I. Tahap Penciptaan Karya Hiasan Dinding Teknik Batik
(Sumber: Junikasari, 2017)

BAB III

VISUALISASI KARYA

A. Penciptaan Motif Jamuran

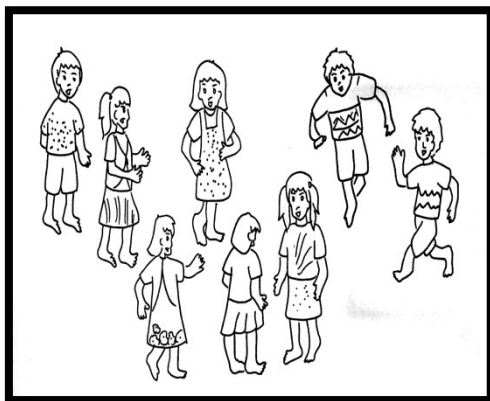
Pada penciptaan motif batik ini mengambil ide dari salah satu permainan anak tradisional Jawa yaitu permainan Jamuran. Permainan ini sangat populer di daerah Yogyakarta dan Jawa Tengah. Perbedaan kondisi daerah dan masyarakat menyebabkan ada banyak variasi permainan Jamuran, akan tetapi, justru hal tersebut dapat menambah keragaman budaya Indonesia terutama suku Jawa. Permainan ini tidak mengedepankan menang atau kalah, tetapi rasa senang dan keceriaan dari anak-anak.

Permainan Jamuran diawali dengan melakukan *hompimpah* karena jumlah anak yang bermain lebih dari dua orang. Setelah tersisa dua orang saja, maka dilakukan pingsut atau suit untuk menentukan siapa yang kalah yang nantinya akan menjadi pemain *dadi*. Anak-anak yang lain mengitari pemain *dadi* yang berdiri di tengah lingkaran sambil menyanyikan lagu Jamuran. Ketika lagu Jamuran berakhir, pemain *dadi* jongkok sambil menutup mata dengan tangan. Pemain *dadi* harus menjawab pertanyaan *jamur apa?* Dari lagu Jamuran tersebut. Setelah pemain *dadi* menjawab, anak-anak yang mengitari harus melakukan apa yang diperintahkan pemain *dadi*. Apabila tidak mematuhi, anak tersebut akan menjadi pemain *dadi selanjutnya*. Banyak sekali jawaban yang dapat diberikan pemain *dadi*, diantaranya yaitu jamur kethek menek, jamur payung, jamur meja kursi, jamur motor, dan masih banyak lagi.

Permainan tradisional sudah selayaknya dilestarikan agar tidak tertelan zaman. Bersumber dari permainan yang menyenangkan, penulis mengangkat tema permainan Jamuran yang dikhususkan pada *jamur meja kursi* sebagai ide dasar penciptaan karya batik yang berupa hiasan dinding.

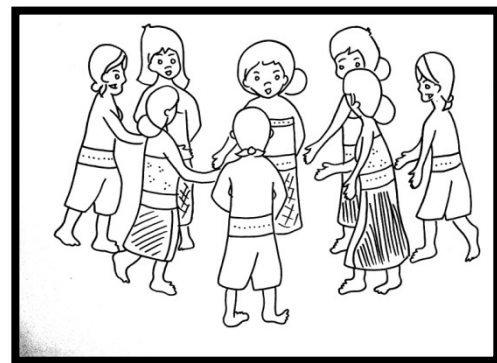
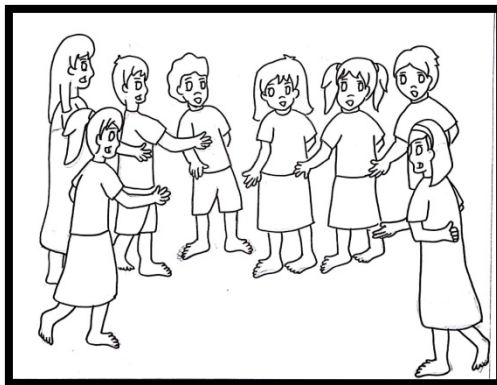
1. Penciptaan Motif

a. Pembuatan Motif Ajak-Ajak



Tabel 1: Pembuatan Motif Ajak-Ajak

b. Pembuatan Motif Hompimpah



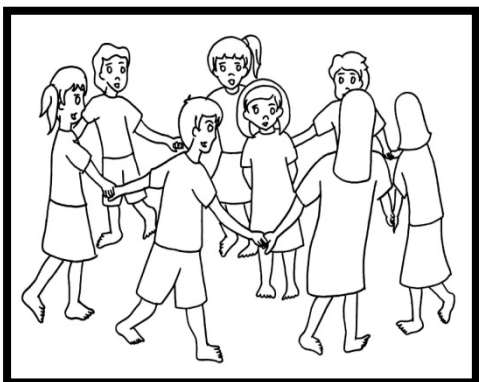
Tabel 2: Pembuatan Motif Hompimpah

c. Pembuatan Motif Pingsut



Tabel 3: Pembuatan Motif Pingsut

d. **Pembuatan Motif Jamuran**



Tabel 4: **Pembuatan Motif Jamuran**

e. **Pembuatan Motif Jamur Apa?**



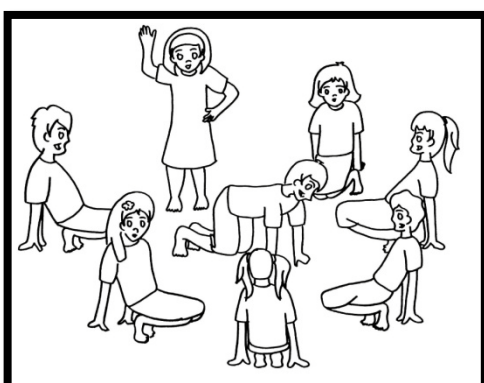
Tabel 5: **Pembuatan Motif Jamur Apa?**

f. **Pembuatan Motif Jamur Meja Kursi**



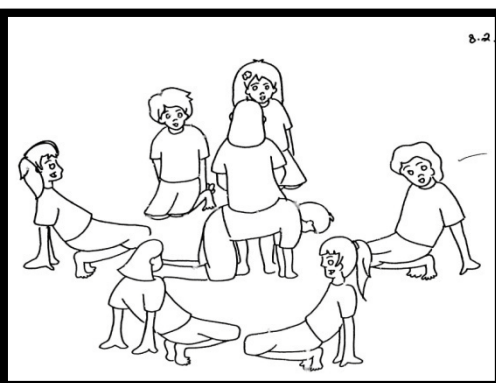
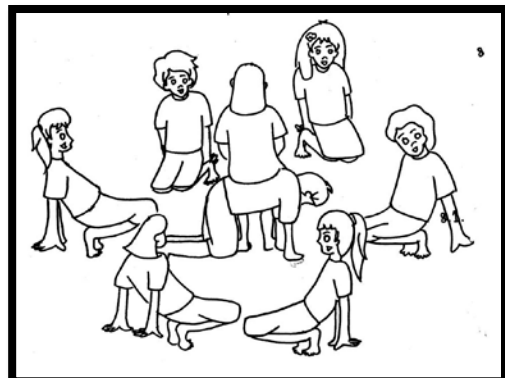
Tabel 6: **Pembuatan Motif Jamur Meja Kursi**

g. **Pembuatan Motif Meja Kursi**



Tabel 7: Pembuatan Motif Meja Kursi

h. Pembuatan Motif Nyoba



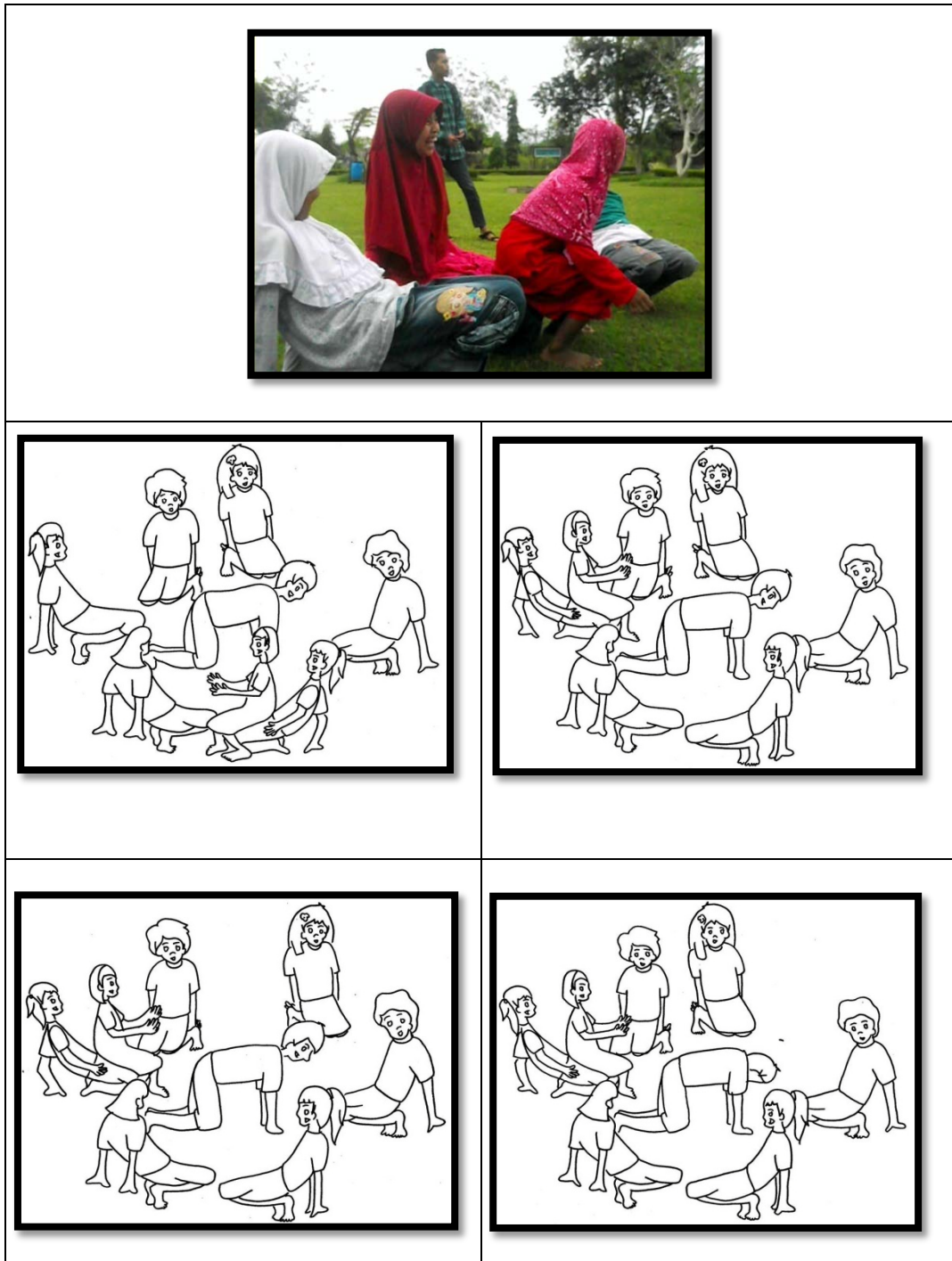
Tabel 8: Pembuatan Motif Nyoba

i. **Pembuatan Motif Ora Ambruk**



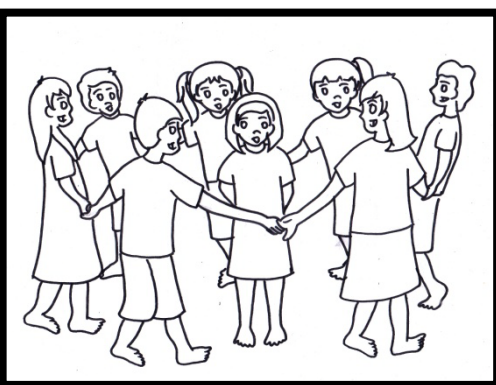
Tabel 9: **Pembuatan Motif Ora Ambruk**

j. **Pembuatan Motif Ambruk**



Tabel 10: **Pembuatan Motif Ambruk**

k. **Pembuatan Motif Jamuran**



Tabel 11: **Pembuatan Motif Jamuran**

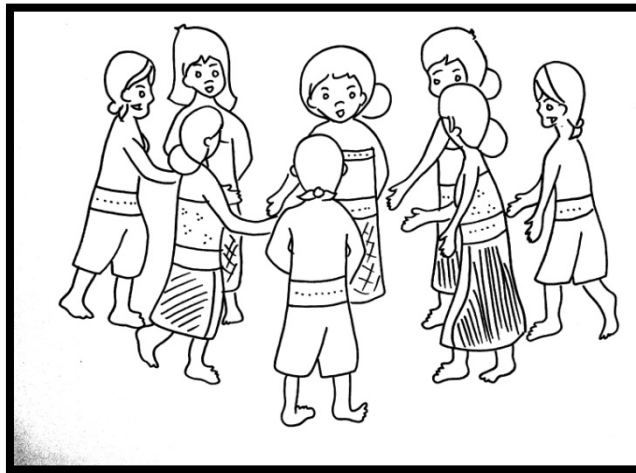
2. Motif Terpilih

a. Motif Ajak-Ajak



Gambar XII: **Motif Ajak-Ajak**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

b. Motif Hompimpah



Gambar XIII: **Motif Hompimpah**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

c. Motif Pingsut



Gambar XIV: **Motif Pingsut**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

d. Motif Jamuran



Gambar XV: **Motif Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

e. Motif Jamur Apa?



Gambar XVI: **Motif Jamur Apa?**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

f. Motif Jamur Meja Kursi



Gambar XVII: **Motif Jamur Meja Kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

g. Motif Meja Kursi



Gambar XVIII: **Motif Meja Kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

h. Motif Nyoba



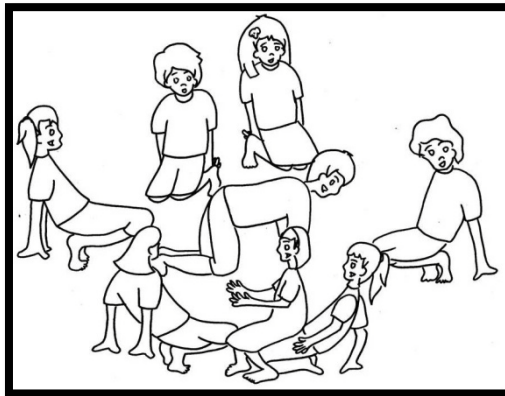
Gambar XIX: **Motif Nyoba**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

i. Motif Ora Ambruk



Gambar XX: **Motif Ora Ambruk**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

j. Motif Ambruk



Gambar XXI: **Motif Ambruk**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

k. Motif Jamuran



Gambar XXII: **Motif Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

B. Penciptaan Desain

Desain yang dibuat untuk karya seni ini berpokok pada motif yang telah terpilih. Motif-motif tersebut diterapkan dengan menambahkan kondisi lingkungan pedesaan yang asri dan keceriaan anak-anak saat bermain. Desain memiliki tiga latar yang berbeda, yaitu masa ketika zaman kerajaan, masa pertengahan, dan zaman modern. Hal ini ditunjukkan dengan bentuk rumah dan pakaian yang berbeda yang mengisyaratkan bahwa permainan Jamuran adalah permainan yang populer. Adapun desain permainan Jamuran adalah sebagai berikut:

1. Desain Ajak-Ajak



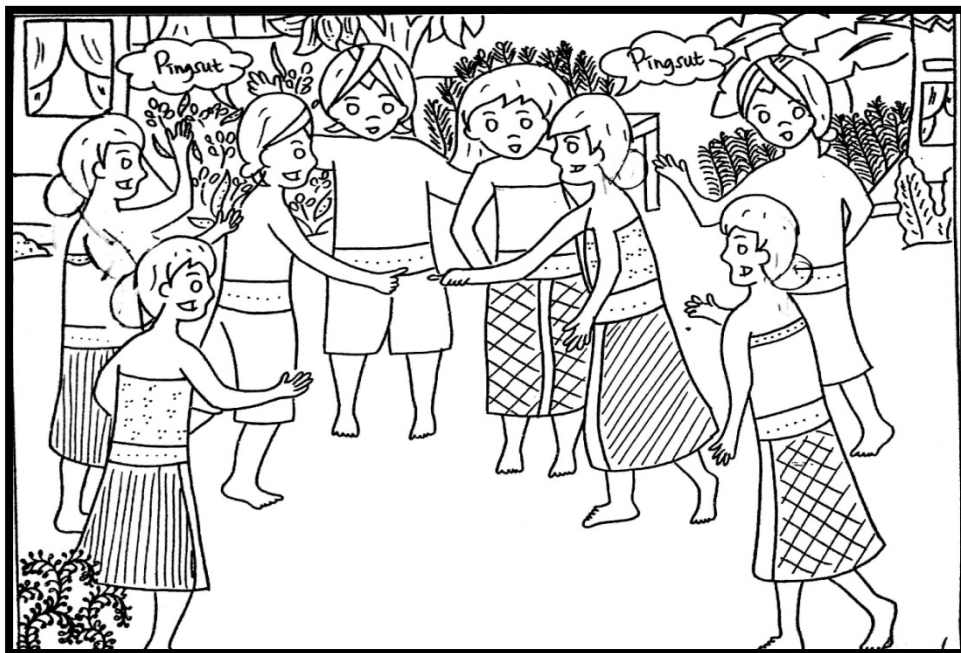
Gambar XXIII: **Desain Ajak-Ajak**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

2. Desain Hompimpah



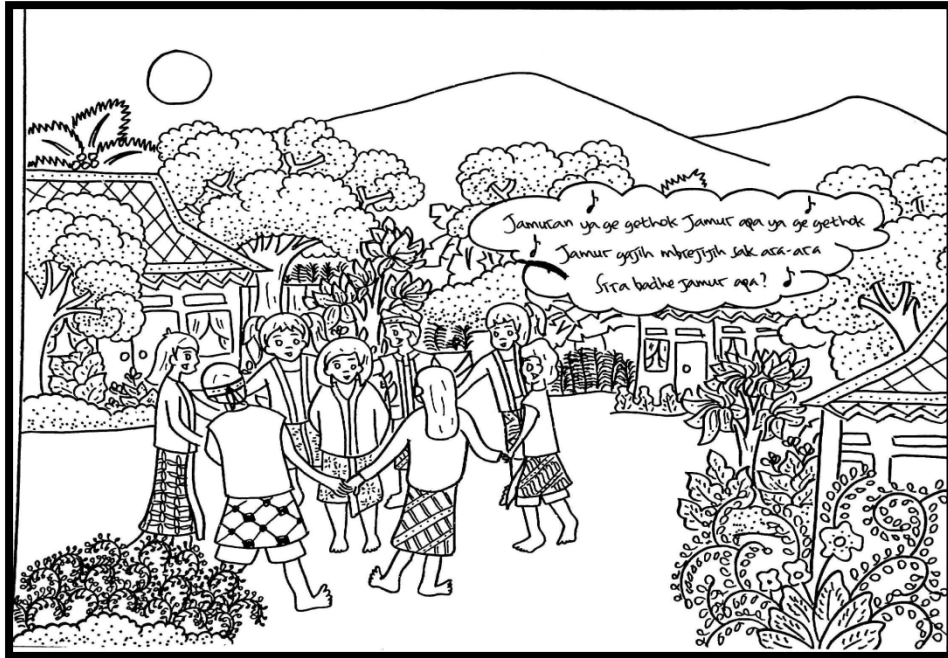
Gambar XXIV: **Desain Hompimpah**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

3. Desain Pingsut



Gambar XXV: **Desain Pingsut**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

4. Desain Jamuran



Gambar XXVI: **Desain Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

5. Desain Jamur Apa?



Gambar XXVII: **Desain Jamur Apa?**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

6. Desain Jamur Meja Kursi



Gambar XXVIII: **Desain Jamur Meja Kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

7. Desain Meja Kursi



Gambar XXIX: **Desain Meja Kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

8. Desain Nyoba



Gambar XXX: **Desain Nyoba**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

9. Desain Ora Ambruk



Gambar XXXI: **Desain Ora Ambruk**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

10. Desain Ambruk



Gambar XXXII: **Desain Ambruk**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

11. Desain Jamuran



Gambar XXXIII: **Desain Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

C. Perancangan Warna

Perancangan warna dilakukan untuk mempermudah pengerjaan karya pada saat proses pewarnaan menggunakan zap pewarna batik. Teknik pewarnaan dilakukan dengan tiga teknik, yaitu teknik colet, teknik usap, dan teknik celup.

1. Pewarnaan Ajak-Ajak



Gambar XXXIV: **Pewarnaan Ajak-Ajak**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

2. Pewarnaan Hompimpah



Gambar XXXV: **Pewarnaan Hompimpah**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

3. Pewarnaan Pingsut



Gambar XXXVI: **Pewarnaan Pingsut**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

4. Pewarnaan Jamuran



Gambar XXXVII: **Pewarnaan Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

5. Pewarnaan Jamur Apa?



Gambar XXXVIII: Pewarnaan Jamur Apa?
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

6. Pewarnaan Jamur Meja Kursi



Gambar XXXIX: Pewarnaan Jamur Meja Kursi
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

7. Pewarnaan Meja Kursi



Gambar XL: **Pewarnaan Meja Kursi**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

8. Pewarnaan Nyoba



Gambar XLI: **Pewarnaan Nyoba**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

9. Pewarnaan Ora Ambruk



Gambar XLII: Pewarnaan Ora Ambruk
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

10. Pewarnaan Ambruk



Gambar XLIII: Pewarnaan Ambruk
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

11. Pewarnaan Jamuran



Gambar XLIV: **Pewarnaan Jamuran**
(Dokumentasi Junikasari, 1 April 2017)

D. Pembuatan Pola

Pola adalah salah satu dari proses gambar kerja yang siap dipindah ke kain untuk diterapkan pada karya. Pola dibuat dengan memperbesar ukuran desain yang dibuat di atas kertas HVS A4 menjadi ukuran panjang 75 cm dan lebar 55 cm. Pembesaran dilakukan dengan fotokopi perbesar menggunakan mesin khusus.

E. Mengolah Kain

Sebelum kain digunakan untuk membatik, terlebih dahulu kain diolah agar lapisan kanji atau kotoran yang melekat di kain bisa hilang. Selain itu, juga untuk membuka pori-pori kain agar warna dapat meresap maksimal. Pengolahan kain dilakukan dengan merendam kain pada air yang telah diberi detergen atau TRO dan didiamkan selama satu malam. Kemudian, kain dicuci bersih dan dikeringkan.

F. Memola

Memola adalah memindahkan atau menjiplak gambar pola pada kain yang akan dibatik. Pola diletakkan dibawah kain sehingga garis-garis gambar dapat terlihat dari permukaan atas kain. Pola dipindahkan ke kain berkolon dengan ukuran 70 cm x 50 cm menggunakan pensil. Sebelum dipola, terlebih dahulu kain disetrika agar tidak kusut dan menjadi halus yang nantinya dapat mempermudah pada saat memola dan mencanting.



Gambar XLV: **Memola**
(Dokumentasi Junikasari, 5 Desember 2016)

G. Mencanting

Pada proses pencantingan, ada tiga tahapan yang umum dilakukan yaitu *nglowongi*, *ngiseni*, dan *nemboki*. Alat dan bahan yang digunakan adalah kompor batik, wajan kecil untuk tempat lilin batik, canting, malam batik, dan kain. Biasanya juga digunakan *dhingklik* untuk tempat duduk dan koran atau kain untuk melindungi paha dan kaki dari tetesan lilin batik yang panas.

Pola yang sudah dipindahkan ke kain kemudian dicanting pada garis-garis dasarnya menggunakan canting klowong, proses ini disebut *nglowongi*. Kemudian, untuk memberikan *isesn-isen* berupa titik-titik atau garis (*sawut*)

digunakan canting cecek dan canting isen. Untuk menorehkan lilin batik dibagian yang besar atau *ngeblok* digunakan canting tembokan yang ukuran lubang cucuknya paling besar.



Gambar XLVI: **Nyanting**
(Dokumentasi Junikasari, 6 Desember 2016)

H. Pewarnaan Remasol

Pewarnaan adalah tahap dimana kain batik diberi warna menggunakan pewarna kimia atau pewarna alami. Pewarna yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah pewarna kimia yaitu remasol, indigosol, dan naphtol dengan teknik colet, teknik usap, dan teknik celup. Pewarnaan pertama menggunakan pewarna remasol dengan warna hitam, coklat tua, coklat muda, biru muda, biru tua, ungu, merah, oren, kuning, dan merah muda. Teknik yang digunakan adalah teknik colet menggunakan *jegul*.

Sebelum kain diwarnai, terlebih dahulu kain dipasang diatas bingkai kayu untuk membuat kain tegang dan mudah untuk diwarnai dengan teknik colet. Kemudian kain dibasahi dengan larutan air yang dicampur dengan TRO menggunakan kuas. Setelah agak kering, kain diwarnai menggunakan remasol

sesuai dengan rencana awal. Pencoletan diulang dua kali agar menghasilkan warna yang baik . Kain yang sudah diwarnai, kemudian difiksasi menggunakan campuran air dan *waterglass* agar warna tidak mudah luntur dan didiamkan selama satu malam. Keesokan harinya kain dicuci menggunakan air bersih untuk menghilangkan *waterglass* yang menempel.

Adapun resep yang digunakan adalah sebagai berikut:

No	Warna	Takaran
1	Hitam	5 gr 20 cc air
2	Coklat tua	5 gr 10 cc air
3	Coklat muda	5 gr 20cc air
4	Biru muda	5 gr 20 cc air
5	Biru tua	10 gr 10 cc air
6	Ungu	5 gr 20 cc air
7	Merah	5 gr 20 cc air
8	Oranye	5 gr 20 cc air
9	Kuning	5 gr 20 cc air
10	Merah muda	5 gr 10 cc air
No	Fiksasi	Takaran
1	Waterglass	1 kg 400 ml air

Tabel 12: Resep Remasol



Gambar XLVII: Remasol dan Waterglass
(Dokumentasi Junikasari, 1 Januari 2017)



Gambar XLVIII: Pasang Kain
(Dokumentasi Junikasari, 1 Januari 2017)



Gambar XLIX: Pengolesan Air TRO
(Dokumentasi Junikasari, 1 Januari 2017)



Gambar L: Pencoletan Remasol
(Dokumentasi Junikasari, 1 Januari 2017)



Gambar LI: Fiksasi Waterglass
(Dokumentasi Junikasari, 2 Januari 2017)



Gambar LII: Pencucian Waterglass
(Dokumentasi Junikasari, 3 Januari 2017)

I. Pengeblokan

Pengeblokan atau *nemboki* dilakukan agar bagian tersebut tetap berwarna sesuai yang dikehendaki dan tidak tercampur dengan warna lain. Bagian yang dicolet menggunakan warna remasol *ditembok* menggunakan lilin batik dan kuas agar warna tersebut tetap dan tidak bercampur dengan warna lain.



Gambar LIII: Pengeblokan
(Dokumentasi Junikasari, 4 Januari 2017)

J. Pewarnaan Indigosol Biru dan Coklat

Pewarnaan biru dan coklat menggunakan indigosol dengan teknik colet. Pewarnaan biru diperuntukkan untuk langit dan dinding rumah, sedangkan warna coklat untuk dinding rumah, pintu, dan genting. Pencoletan menggunakan alat berupa *jegul*. Bagian yang telah dicolet, dijemur dibawah terik matahari kurang lebih 2 menit. Penjemuran tidak boleh dilakukan terlalu lama agar lilin batik pada klowongan tidak meleleh. Pencoletan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Kain dijemur lagi dan kemudian dilakukan fiksasi. Fiksasi indigosol menggunakan campuran HCl dan nitrit yang dilarutkan ke dalam air. Pemberian

HCl sedikit saja agar kain tidak robek karena HCl bersifat panas. Setelah fiksasi selesai, kain dibilas menggunakan air sampai bersih.



Gambar LIV: **Pencoletan Indigosol**
(Dokumentasi Junikasari, 5 Januari 2017)



Gambar LV: **Fiksasi**
(Dokumentasi Junikasari, 5 Januari 2017)



Gambar LVI: **Pencucian**
(Dokumentasi Junikasari, 5 Januari 2017)



Gambar LVII: **Hasil Pencoletan**
(Dokumentasi Junikasari, 5 Januari 2017)

K. Pengeblokan

Penggunaan warna colet yang tidak hanya sekali mengharuskan setiap bagian warna tersebut *ditembok* agar tidak tercampur dengan warna lain. Bagian yang dicolet dengan indigosol ditutup dengan lilin batik agar warna tetap terjaga.



Gambar LVIII: **Pengeblokan**
(Dokumentasi Junikasari, 6 Januari 2017)

L. Pewarnaan Indigosol Kuning

Pada pembuatan karya ini lebih banyak menggunakan teknik pewarnaan colet karena warna yang diterapkan sangat banyak. Sebelum kain diwarnai, kain dibasahi dengan air yang dicampur dengan TRO. Hal ini dimaksudkan agar warna lebih mudah meresap ke kain. Setelah agak kering, kain diwarnai kuning dengan pewarna indigosol menggunakan busa karena bidangnya yang luas. Kain kemudian dijemur dibawah sinar matahari. Pewarnaan diulang dua kali untuk menghasilkan warna yang maksimal. Proses fiksasi dilakukan dengan mengoleskan larutan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain kemudian dicuci sampai bersih.



Gambar LIX: **Pengusapan Air TRO**
(Dokumentasi Junikasari, 6 Januari 2017)



Gambar LX: **Pengusapan Indigosol**
(Dokumentasi Junikasari, 6 Januari 2017)

M. Pengeblokan

Pengeblokan dilakukan kembali untuk menutup bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning. Pengeblokan menggunakan kuas dengan variasi teknik pengolesan lilin malam sehingga dihasilkan *tembakan* yang tipis dan bergaris-bergaris. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan variasi pada karya.



Gambar LXI: **Pengeblokan**
(Dokumentasi Junikasari, 8 Januari 2017)

N. Pewarnaan Indigosol Hijau

Pewarnaan tahap berikutnya adalah warna hijau yang dicampur dengan biru dengan perbandingan 2:3 agar hijau yang dihasilkan sedikit tua. Pewarnaan menggunakan indigosol. Proses pewarnaan menggunakan kuas besar karena bidang yang luas. Setelah kain dijemur, pewarnaan diulang satu kali lagi. Apabila warna yang diinginkan sudah sesuai, kain difiksasi menggunakan air yang dicampur HCl dan nitrit.



Gambar LXII: **Penguasan Indigosol**
(Dokumentasi Junikasari, 8 Januari 2017)



Gambar LXIII: **Penjemuran**
(Dokumentasi Junikasari, 8 Januari 2017)

O. Pengeblokan

Pengeblokan dilakukan kembali untuk menutup bagian yang tetap diinginkan berwarna hijau biru.

P. Pewarnaan Naphtol Merah

Pewarnaan terakhir menggunakan pewarna naphtol yaitu warna merah. Resep yang digunakan adalah naphtol AS dan ASBO dengan garam Merah B. Campuran ini menghasilkan warna merah tua. Akan tetapi, karena pada karya

sebelumnya sudah berwarna hijau kebiru-biruan, maka warna akhir yang dihasilkan adalah coklat tua.

Sebelum kain diwarnai, kain dibasahi dengan air yang dicampur dengan TRO agar warna mudah meresap. Kain yang setengah kering kemudian dicelupkan ke larutan air yang dicampur dengan naphtol AS, ASBO, kostik, dan TRO. Kemudian, kain ditiriskan hingga setengah kering baru dicelupkan ke larutan garam Merah B. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Tahap akhir adalah pencelupan kain ke air biasa guna penetralan warna agar tidak ada warna yang luntur.



Gambar LXIV: **Pencelupan Naphtol**
(Dokumentasi Junikasari, 11 Januari 2017)



Gambar LXV: **Pencelupan Garam**
(Dokumentasi Junikasari, 11 Januari 2017)

Q. Pelorodan

Setelah semua tahapan pematikan dan pewarnaan telah selesai, langkah berikutnya dilakukan pelorodan atau merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel. Dalam pelorodan air dicampur dengan *waterglass* dan soda abu agar lilin batik cepat mengelupas.

R. Finishing

Pekerjaan akhir dari semua tahapan diatas adalah *finishing*. Kain yang sudah kering kemudian disetrika dan diberi bingkai atau pigura agar menarik.



Gambar LXVI: **Hasil Karya**
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

BAB IV HASIL KARYA

A. Karya 1: “Ajak-Ajak”



Gambar LXVII: Ajak-Ajak
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Ajak-Ajak
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik pertama dengan judul Ajak-Ajak ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana seorang anak mengajak anak-anak yang lain untuk bermain. Anak-anak biasanya berkumpul dan bermain di tanah lapang atau di halaman yang luas (*latar*). Setelah semua berkumpul, mereka

akan memutuskan untuk bermain apa. Pada umumnya, permainan dipilih berdasarkan jumlah anak dan kondisi tempat bermain. Penerapan karya dalam bentuk hiasan dinding memudahkan untuk melihat suasana ajak-ajak secara keseluruhan sehingga menimbulkan kesan yang utuh.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya pertama yang berjudul Ajak-Ajak ini menggambarkan seorang anak yang mengajak teman-teman yang lain untuk berkumpul dan bermain. Pada umumnya anak-anak bermain di tanah lapang atau di halaman yang luas. Pada karya ini menggunakan suasana zaman dulu sebagai pembukaan. Anak-anak perempuan yang memakai *kemben* dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan blangkon. Rumah joglo yang bernuansa tradisional menambah indahnnya suasana pedesaan zaman dahulu. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan

warna yang cenderung tua dengan warna biru sebagai warna langit dan putih untuk matahari. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas

baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses

Adapun langkah-langkah membuat karya pertama ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik *colet*. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarnai sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

B. Karya 2: “Hompimpah”



Gambar LXVIII: Hompimpah
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya	: Hompimpah
Ukuran	: 70 cm x 50 cm
Media	: Kain berkolon
Teknik	: Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik kedua dengan judul Hompimpah ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana seorang anak yang sudah mengumpulkan teman-temannya dan sudah menentukan akan bermain apa, kemudian melakukan hompimpah untuk mengundi siapa yang akan menjadi pemain *dadi*. Hompimpah dilakukan karena anak yang akan bermain jumlahnya lebih dari dua. Pada saat hompimpah, anak-anak akan menyanyikan lagu *hom-*

pim-pah-alaiyum-gambreng sambil mengayunkan telapak kanannya. Anak bebas memilih apakah telapak tangan yang berwarna putih ataupun punggung tangan. Setelah mendapatkan sisa dua anak, maka akan dilakukan *pingsut*. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *hompimpah alaiyum gambreng* yang merupakan lagu pada saat hompimpah dilakukan. Hal ini dapat memberikan pengertian kepada penikmat seni secara tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya kedua ini bertema *hompimpah* yang pada kenyataannya digunakan untuk mengundi siapa yang akan menjadi pemain *dadi*. Desain karya kedua ini sedikit menonjolkan dan memfokuskan pada kegiatan anak saat melakukan hompimpah sehingga lebih memberikan pemahaman tentang apa itu hompimpah. Konsep desain masih sama dengan karya pertama. Anak-anak perempuan yang memakai *kemben* dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan

blangkon. Rumah joglo yang bernuansa tradisional menambah indahnya suasana pedesaan zaman dahulu. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat

benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi

harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarna remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarna, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difikisasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. setelah kain kering, bagian yang diwarna indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphtol yaitu naphtol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

C. Karya 3: “Pingsut”



Gambar LXIX: Pingsut
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Pingsut
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik ketiga dengan judul Pingsut ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana dua anak yang tersisa setelah melakukan hompimpah, melakukan pingsut untuk menentukan pemain *dadi*. Jari yang diperbolehkan untuk pingsut adalah ibu jari, jari telunjuk, dan jari kelingking. Anak boleh memilih salah satu. Ibu jari melambangkan gajah menang dari

manusia, jari telunjuk melambangkan manusia menang dari semut, dan kelingking melambangkan semut menang dari gajah. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *pingsut* yang merupakan kata yang diucapkan pada saat pingsut dilakukan. Hal ini dapat memberikan pengertian kepada penikmat seni secara tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya ketiga ini bertema *pingsut* yang pada kenyataannya digunakan untuk pengundian terakhir siapa yang akan menjadi pemain *dadi*. Desain karya ketiga ini menonjolkan dan memfokuskan pada kegiatan anak saat melakukan pingsut sehingga lebih memberikan pemahaman tentang apa itu pingsut. Konsep desain masih sama dengan karya pertama. Anak-anak perempuan yang memakai *kemben* dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan blangkon. Rumah joglo yang bernuansa tradisional menambah indahnnya suasana pedesaan

zaman dahulu. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku

sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphtol yaitu naphtol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

D. Karya 4: “Jamuran”



Gambar LXX: Jamuran
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Jamuran
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik keempat dengan judul Jamuran ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana dimana anak-anak melakukan permainan Jamuran yang diawali dengan berdirinya pemain *dadi* di tengah lingkaran anak-anak lain sambil bergandengan tangan. Anak-anak boleh mengitari searah jarum jam atau kebalikan arah jarum jam. Selama berputar, anak-anak menyanyikan lagu Jamuran

sedangkan pemain *dadi* berdiri. Lagu Jamuran cukup dinyanyikan satu kali. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Jamuran, yo ge gethok, Jamur opo, yo ge gethok, Jamur gajih mbrejijih sak oro-oro Siro badhe jamur opo?* yang merupakan lagu pada saat mengitari pemain *dadi*. Selain fungsi visual, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya keempat ini menggambarkan mengenai suasana saat permainan Jamuran dimulai, yaitu dengan mengitari pemain *dadi* yang berdiri di tengah lingkaran sambil menyanyikan lagu Jamuran. Desain karya keempat ini menggambarkan secara penuh permainan Jamuran dan suasana lingkungan pedesaan. Konsep desain sudah berubah, yaitu masa setelah kebudayaan berkembang. Anak-anak perempuan yang memakai kebaya sederhana dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan ikat kepala. Rumah joglo yang bernuansa

tradisional dan masih kental menambah indahnya suasana pedesaan zaman dahulu. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan.

Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua dengan warna biru sebagai warna langit dan putih untuk matahari. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain

berkolin adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolin berbeda dengan kain primisima. Kain berkolin sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan

didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagiharinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian dianginkan.

Agar bagian yang diwarna remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarna, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. setelah kain kering, bagian yang diwarna indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphtol yaitu naphtol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

E. Karya 5: “Jamur apa?”



Gambar LXXI: Jamur Apa?
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Jamur Apa?
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik kelima dengan judul Jamur Apa? ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana saat anak-anak menyanyikan lagu Jamuran bait terakhir, yaitu *jamur apa?*. Tepat setelah bait terakhir dinyanyikan, pemain *dadi* jongkok dan menutup kedua mata dengan tangan. Selain fungsi visual mengenai gambaran suasana permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi

tekstual yaitu dengan adanya tulisan *jamur apa?* yang merupakan bait terakhir lagu Jamuran.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya kelima ini menggambarkan mengenai suasana saat anak-anak menyanyikan bait terakhir lagu Jamuran dan pemain *dadi* jongkok sambil menutup mata. Desain karya keempat ini menonjolkan dan memfokuskan pada permainan dengan sedikit tambahan latar belakang lingkungan pedesaan. Konsep desain sama dengan karya keempat. Anak-anak perempuan yang memakai kebaya sederhana dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan ikat kepala. Rumah joglo yang bernuansa tradisional dan masih kental menambah indahnnya suasana pedesaan zaman dahulu. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan.

Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku

sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

F. Karya 6: “Jamur Meja Kursi”



Gambar LXXII: Jamur Meja Kursi
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Jamur Meja Kursi
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik keenam dengan judul Jamur Meja Kursi ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* menjawab pertanyaan pada lagu Jamuran. Pemain *dadi* menjawab *jamur meja kursi* sambil jongkok dan menutup mata. Selain fungsi visual mengenai gambaran suasana

permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual yaitu dengan adanya tulisan *jamur meja kursi* yang merupakan jawaban dari lagu Jamuran.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya keenam ini menggambarkan suasana saat pemain *dadi* menjawab pertanyaan lagu Jamuran. Desain karya keenam ini menampilkan permainan dengan latar belakang lingkungan pedesaan. Konsep desain sama dengan karya kelima. Anak-anak perempuan yang memakai kebaya sederhana dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan ikat kepala. Rumah joglo yang bernuansa tradisional dan masih kental menambah indahnnya suasana pedesaan zaman dahulu. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan.

Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua dengan

warna biru sebagai warna langit dan putih untuk matahari. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan

adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik *colet*. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

G. Karya 7: “Meja Kursi”



Gambar LXXIII: Meja Kursi
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Meja Kursi
 Ukuran : 75 cm x 55 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik ketujuh dengan judul Meja Kursi ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika anak-anak yang mengitari pemain *dadi* melaksanakan perintah yang diberikan pemain *dadi* yang sebelumnya menjawab *jamur meja kursi*. Maka, anak-anak lain memposisikan

dirinya membentuk seperti meja dan kursi. Dalam satu permainan diharuskan ada satu anak yang menjadi meja dan berada di tengah sedangkan anak lain membentuk kursi. Tugas pemain *dadi* adalah mencoba satu persatu meja dan kursi tersebut. Jika anak tersebut tetap kokoh dan tidak jatuh saat dicoba pemain *dadi*, maka anak tersebut selamat dan pemain *dadi* mencoba anak lain. Jika anak yang diduduki pemain *dadi* jatuh, maka anak tersebut menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Selain fungsi visual mengenai gambaran suasana permainan, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual yaitu dengan adanya tulisan yang biasanya diucapkan oleh pemain *dadi* saat akan mencoba meja dan kursi.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya ketujuh ini menggambarkan suasana saat anak-anak yang mengitari pemain *dadi* memposisikan dirinya membentuk meja dan kursi. Tugas pemain *dadi* adalah mencoba satu persatu meja dan kursi tersebut. Desain karya ketujuh

ini menampilkan dan memfokuskan pada posisi meja dan kursi anak-anak yang menggambarkan bagaimana anak-anak membentuk meja dan kursi menggunakan tubuhnya. Anak-anak perempuan yang memakai kebaya sederhana dan anak laki-laki yang berpakaian sederhana dan menggunakan ikat kepala. Rumah joglo yang bernuansa tradisional dan masih kental menambah indahnya suasana pedesaan zaman dahulu. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm untuk panjangnya dan 55 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolin adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolin berbeda dengan kain primisima. Kain berkolin sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat,

biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarnai sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk

menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

H. Karya 8: “Nyoba”



Gambar LXXIV: Nyoba
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Nyoba
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik kedelapan dengan judul Nyoba ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* mencoba meja dan kursi yang dibentuk anak-anak yang lain. Terlihat pemain *dadi* sedang mencoba menduduki meja. Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi

sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya kedelapan ini menggambarkan suasana saat pemain *dadi* mencoba menduduki meja yang dibentuk seorang anak. Desain karya kedelapan ini menampilkan dan memfokuskan pada pemain *dadi* yang sedang mencoba duduk di meja. Konsep desain sudah berubah yang menunjukkan perubahan zaman yang semakin modern. Terlihat anak-anak memakai pakaian modern, bukan lagi *kemben* atau kebaya. Rumah yang ada di hiasan dinding juga bergaya modern, dinding tidak lagi menggunakan kayu tetapi menggunakan batu bata. Rumah joglo sudah jarang digunakan sebagai desain membuat rumah. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian

warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

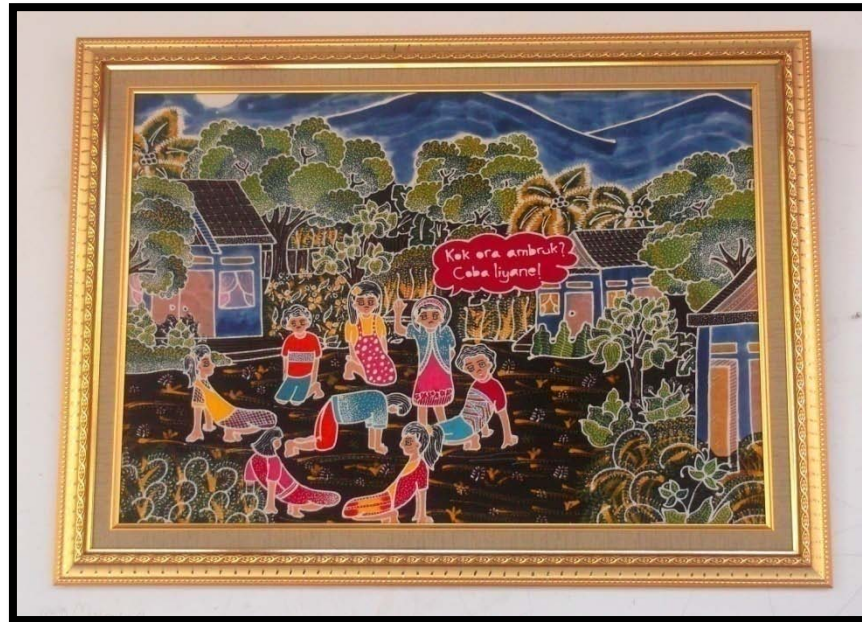
Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

I. Karya 9: “Ora Ambruk”



Gambar LXXV: Ora Ambruk
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Ora Ambruk
 Ukuran : 70 cm x 50 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik kesembilan dengan judul Ora Ambruk ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* mencoba menduduki meja dan anak tersebut tidak jatuh (*ora ambruk*) sehingga pemain *dadi* harus mencoba duduk di kursi anak lain. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Kok ora ambruk? Coba liyane!*

yang merupakan ucapan yang biasanya diucapkan pemain *dadi* saat mencoba menduduki anak tetapi tidak jatuh. Hal ini dapat memberikan pengertian kepada penikmat seni secara tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya kesembilan ini menggambarkan suasana saat anak berposisi sebagai meja yang diduduki pemain *dadi* tidak jatuh (*ora ambruk*) sehingga pemain *dadi* harus mencoba anak yang lain. Konsep desain sudah berubah yang menunjukkan perubahan zaman yang semakin modern. Terlihat anak-anak memakai pakaian modern, bukan lagi *kemben* atau kebaya. Rumah yang ada di hiasan dinding juga bergaya modern, dinding tidak lagi menggunakan kayu tetapi menggunakan batu bata. Rumah joglo sudah jarang digunakan sebagai desain membuat rumah. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna

cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 70 cm untuk panjangnya dan 50 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan

adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik *colet*. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

J. Karya 10: “Ambruk”



Gambar LXXVI: Ambruk
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya : Ambruk
 Ukuran : 75 cm x 55 cm
 Media : Kain berkolon
 Teknik : Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik kesepuluh dengan judul Ambruk ini berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai suasana ketika pemain *dadi* mencoba untuk menduduki kursi karena sebelum ini gagal menjatuhkan meja. Setelah menduduki kursi, ternyata kursi tersebut tidak mampu menahan pemain *dadi* sehingga jatuh (*ambruk*) dan anak tersebut menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Selain tersaji

gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Ambruk, dadi!* yang merupakan ucapan yang biasanya diucapkan pemain *dadi* saat mencoba menduduki anak dan anak tersebut jatuh. Hal ini dapat memberikan pengertian kepada penikmat seni secara tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya kesepuluh ini menggambarkan suasana saat anak berposisi sebagai kursi diduduki oleh pemain *dadi* dan terjatuh karena tidak mampu menahan sehingga anak tersebut menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Desain karya kesepuluh ini menampilkan dan memfokuskan pada pemain *dadi* yang sedang mencoba duduk di kursi. Konsep desain sudah berubah yang menunjukkan perubahan zaman yang semakin modern. Terlihat anak-anak memakai pakaian modern, bukan lagi *kemben* atau kebaya. Rumah yang ada di hiasan dinding juga bergaya modern, dinding tidak lagi menggunakan kayu tetapi menggunakan batu bata.

Rumah joglo sudah jarang digunakan sebagai desain membuat rumah. Hal ini menandakan bahwa zaman sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm untuk panjangnya dan 55 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan

kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik colet. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarnai sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi

harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian dianginkan.

Agar bagian yang diwarna remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarna, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difikisasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. setelah kain kering, bagian yang diwarna indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

K. Karya 11: “Jamuran”



Gambar LXXVII: Jamuran
(Dokumentasi Junikasari, 20 Maret 2017)

Judul karya	: Jamuran
Ukuran	: 75 cm x 55 cm
Media	: Kain berkolon
Teknik	: Batik tulis, tutup colet dan celup

1. Aspek Fungsi

Karya batik terakhir dengan judul Jamuran ini berfungsi untuk memberikan gambaran suasana ketika anak yang sebelumnya tidak mampu menahan dan terjatuh saat pemain *dadi* mencobanya menjadi pemain *dadi* selanjutnya. Oleh karena, pemain *dadi* yang baru sudah di dapat maka permainan diulang dari awal dengan mengitari pemain *dadi* sambil menyanyikan lagu Jamuran tanpa didahului

hompimpah dan pingsut. Selain tersaji gambar untuk visualisasi, terdapat pula teks yang bertuliskan *Jamuran, yo ge gethok, Jamur opo, yo ge gethok, Jamur gajih mbrejijih sak oro-oro Siro badhe jamur opo?* yang merupakan lagu pada saat mengitari pemain *dadi*. Selain fungsi visual, pada karya ini juga terdapat fungsi tekstual.

Karya batik ini juga berfungsi untuk hiasan dinding pada lobi hotel atau lobi sekolah. Dengan diterapkannya desain mengenai permainan Jamuran diharapkan juga dapat memberikan gambaran dan pengetahuan pada khalayak umum mengenai salah satu permainan anak tradisional Jawa. Permainan Jamuran yang diterapkan pada hiasan dinding ini bertahap dari awal sampai akhir permainan atau *step by step* dan setiap satu hiasan dinding mewakili urutan bermain sehingga dapat memberikan gambaran secara jelas mengenai cara bermain Jamuran. Walaupun nantinya permainan ini sudah tidak dimainkan lagi, setidaknya masih ada bukti bahwa anak-anak suku Jawa pernah memiliki permainan yang bernama permainan Jamuran.

2. Aspek Estetis

Karya terakhir ini menggambarkan suasana saat pemain *dadi* yang baru berdiri di tengah dan permainan Jamuran dimulai dari awal lagi. Konsep desain sudah berubah yang menunjukkan perubahan zaman yang semakin modern. Terlihat anak-anak memakai pakaian modern, bukan lagi *kemben* atau kebaya. Rumah yang ada di hiasan dinding juga bergaya modern, dinding tidak lagi menggunakan kayu tetapi menggunakan batu bata. Rumah joglo sudah jarang digunakan sebagai desain membuat rumah. Hal ini menandakan bahwa zaman

sudah berkembang tetapi permainan Jamuran masih eksis dilakukan. Warna yang digunakan pada motif anak-anak adalah warna cerah sedangkan pada latar belakang menggunakan warna yang cenderung tua. Warna cerah pada motif anak akan membuat mata terfokus pada hal tersebut. Keserasian warna yang diimbangi dengan warna putih tidak akan membuat mata lelah memandang.

3. Aspek Ergonomis

Pembuatan karya dalam aspek ergonomi meliputi ukuran, kenyamanan, dan keamanan. Maksud dari ukuran dalam karya seni batik ini adalah ukuran kain yang dibuat sesuai, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran yang diterapkan pada karya ini adalah 75 cm untuk panjangnya dan 55 cm untuk lebar. Ukuran ini cukup sesuai untuk dijadikan hiasan dinding di lobi hotel ataupun lobi sekolah. Warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini sangat beragam. Akan tetapi, untuk warna cerah difokuskan pada motif anak dan warna tua untuk latar belakang. Hal ini membuat mata akan tertuju pada motif anak. Karya batik dibingkai menggunakan bahan yang ringan dan tidak menggunakan kaca. Karya batik ini ditempatkan pada tempat yang tinggi atau di dinding sehingga akan jauh dari jangkauan anak.

4. Aspek Bahan

Bahan yang hendak digunakan dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang sangat bersifat penting. Pada karya ini kain berkolon adalah pilihan yang sesuai. Tekstur dan serat yang dimiliki kain berkolon berbeda dengan kain primisima. Kain berkolon sedikit lebih tebal karena serat benang yang digunakan juga tebal sehingga menyebabkan kain ini sedikit kaku sehingga cocok

digunakan pada pembuatan karya ini. Lilin batik yang digunakan adalah kualitas baik yang tidak mudah pecah apabila kain dicelupkan ke pewarna sehingga dapat menghasilkan goresan lilin batik yang berwarna putih.

5. Aspek Proses Produksi

Adapun langkah-langkah membuat karya kedua ini adalah melakukan eksplorasi mengenai permainan Jamuran dari mulai awal sampai akhir. Setelah gambaran didapat, kemudian membuat motif anak dan latar belakang dengan suasana pedesaan. Motif anak dan suasana pedesaan digabungkan sehingga terbentuklah desain yang utuh. Apabila desain sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat pola yang nantinya akan digunakan untuk memindahkan gambar ke kain. Pola yang sudah jadi kemudian dijiplak ke kain, proses ini disebut dengan memola. Langkah berikutnya adalah mencanting dan memberi *isen-isen* sesuai dengan pola yang ada di kain menggunakan lilin batik dan canting.

Kain yang telah selesai dicanting, kemudian dipasang pada bingkai dan direntangkan sehingga kain menjadi kaku. Air yang telah dicampur dengan TRO dioleskan ke kain agar pori-pori kain terbuka sehingga warna dapat meresap sempurna. Pewarnaan pertama menggunakan remasol dengan warna hitam, coklat, biru, ungu, merah, dan kuning dengan teknik *colet*. Pewarnaan diulang dua kali agar diperoleh warna yang maksimal. Apabila bagian yang diwarna sudah kering, *waterglass* yang dicampur dengan air dioleskan pada bagian tersebut dan didiamkan semalaman agar proses fiksasi berjalan dengan baik. Pada pagi harinya, bagian yang diberi *waterglass* dicuci sampai bersih kemudian diangin-anginkan.

Agar bagian yang diwarnai remasol tidak tercampur warna lain, maka bagian tersebut ditutup atau *ditembok* dengan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya menggunakan indigosol yaitu warna coklat dan biru dengan teknik colet. Setelah diwarnai, kain diletakkan dibawah sinar matahari selama dua menit untuk memunculkan warna. Pewarnaan diulang dua kali sebelum difiksasi menggunakan air yang dicampur dengan HCl dan nitrit. Kain harus segera dicuci agar larutan HCl tidak merusak kain. Setelah kain kering, bagian yang diwarnai indigosol diblok menggunakan lilin batik.

Langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan indigosol kuning. Tahapan yang dilakukan sama seperti pewarnaan indigosol sebelumnya. Bagian yang tetap diinginkan berwarna kuning kemudian diblok menggunakan lilin batik. Pewarnaan selanjutnya masih menggunakan indigosol hijau yang dicampur dengan indigosol biru sehingga dihasilkan warna yang sedikit tua. Langkah pewarnaan sama dengan sebelumnya. Pengeblokan dilakukan sekali lagi untuk menutup bagian yang tetap diinginkan. Pewarnaan terakhir menggunakan naphthol yaitu naphthol AS dan ASBO dengan garam Merah B sehingga dihasilkan warna coklat tua. Tahap selanjutnya adalah pelorodan, merebus kain untuk menghilangkan lilin batik yang menempel pada kain. Kain yang telah kering kemudian disetrika dan dibingkai agar tampak menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni berupa penciptaan hiasan dinding judul “Permainan Anak Tradisional Jamuran Desa Pereng Prambanan Klaten sebagai Ide Dasar Penciptaan Hiasan Dinding Teknik Batik” ini telah melalui beberapa tahapan sehingga proses penciptaan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Kesimpulan tugas karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Proses penciptaan hiasan dinding dengan teknik batik yang terinspirasi dari permainan Jamuran ini berpedoman pada metode SP Gustami, yaitu eksplorasi mencari informasi mengenai permainan Jamuran, hiasan dinding teknik batik, pengamatan visual, wawancara, perancangan dengan pembuatan motif, desain, pembuatan pola. Perwujudan berupa penerapan motif permainan Jamuran untuk hiasan dinding teknik batik yang dapat dipajang di ruang-ruang lembaga pendidikan. Karya ini berjumlah 11 buah dengan konsep yang terbagi menjadi tiga masa, yaitu masa dahulu, masa pertengahan, dan masa modern. Karya ini menggunakan kain berkolon dan pewarna berupa naphtol, remasol, dan indigosol. Pembatikan dilakukan dengan manual, sedangkan untuk pewarnaan menggunakan teknik colet dan teknik usap.

2. Hasil dari tugas akhir karya seni ini, yaitu: (1) Ajak-Ajak, yang merupakan awal kegiatan bermain dimana seorang anak mengajak teman-temannya untuk bermain. Hal ini mengajarkan pada anak pentingnya bersosialisasi dengan teman yang lain. (2) Hompimpah, anak-anak mengundi siapa yang akan menjadi pemain

dadi. Nilai edukasi yang terkandung adalah mengajarkan anak mengenai sikap jujur. (3) Pingsut, apabila tersisa dua anak dilakukan pingsut untuk pengundian terakhir. Nilai yang terkandung mengajarkan pada anak pentingnya bersikap jujur. (4) Jamuran, permainan Jamuran dimulai. Proses permainan ini mengajarkan anak untuk saling tolong menolong. (5) Jamur Apa?, menyanyikan bait terakhir lagu Jamuran. Mengajarkan anak pada pentingnya memiliki rasa keingintahuan. (6) Jamur Meja Kursi, pemain *dadi* menjawab pertanyaan lagu Jamuran. Hal ini mengajarkan anak untuk berani menjawab apa yang ditanyakan. (7) Meja Kursi, anak-anak memposisikan diri membentuk meja atau kursi. Nilai yang terkandung didalamnya mengajarkan anak untuk patuh dan melaksanakan perintah. (8) Nyoba, pemain *dadi* mencoba menduduki meja. Mengajarkan anak mengenai pentingnya sikap berani dalam mencoba hal baru. (9) Ora Ambruk, anak yang diduduki pemain *dadi* tidak jatuh. Hal ini mengajarkan pada anak mengenai kerja keras dan tidak putus asa. (10) Ambruk, pemain *dadi* mencoba anak lain dan ternyata jatuh (*ambruk*). Secara perlahan akan menanamkan sikap tidak menyerah apabila menghadapi kegagalan. (11) Jamuran, permainan dimulai dari awal. Mengajarkan pada anak untuk menerapkan sikap besar hati apabila mengalami kegagalan, memunculkan sikap bangkit dari keterpurukan dan memulai lagi dengan semangat baru. Dapat disimpulkan bahwa permainan Jamuran memiliki nilai edukasi tinggi yang awalnya dapat mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman, mendorong rasa keingintahuan, pentingnya sikap jujur hingga akhirnya nilai-nilai tersebut dapat menjadikannya manusia beradab dan berakhlak mulia yang dapat membawa pada kesuksesan hidup.

B. Saran

Pengalaman yang didapat setelah membuat karya ini dapat dijadikan saran agar masyarakat lebih banyak mengangkat tema kearifan lokal yang merupakan ciri khas daerah sebagai karya batik. Hal ini dapat digunakan untuk melestarikan budaya tersebut dan apabila budaya tersebut sudah punah masih tetap ada bukti yang dapat diperlihatkan pada anak cucu kita. Selain itu, setiap perencanaan dan persiapan harus dilakukan maksimal agar dapat menghasilkan karya yang maksimal dan tidak mengecewakan. Perlu adanya kreativitas untuk menciptakan karya batik yang dapat membuat kagum masyarakat lokal maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bishop, Julia C. dan Mavis Curtis. 2005. *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Ching, Francis D. K. Dan Corky Binggeli. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Danandjaja, J. 1994. *Foklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Dharmamulya, Sukirman, dkk. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film. 2011. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta: Direktorat Jenderal.
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djiwanto, Teguh, dkk. 1992. *Mengenal dan Melestarikan Batik Tradisional Kabupaten Daerah Tingkat II Banyumas*. Purwokerto: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Jenderal Soedirman.
- Endraswara, Suwardi, dkk. 2013. *Folklor dan Folklife dalam Kehidupan Dunia Modern*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *Folklor Jawa Bentuk, Macam, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Fritz, Wilkening. 1989. *Tata Ruang*. Semarang: Kanisius.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Indonesia*. Yogyakarta: Prasita.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. Jakarta: Erlangga.
- Ismunandar, R. M. 1985. *Teknik & Mutu Batik Tradisional-Mancanegara*. Semarang: Dahara Prize.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Jervis. 1984. *Desain*. Gramedia : Pustaka Utama.
- Kisdyatmiko. 1999. *Dolanan Anak: Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta : UGM.
- Lewis, Gertrude Clayton. 1922. *First Lessons in Batik*. Chicago: The Prang Company.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musman, Asti dan Ambar B. Arini. 2011. *Batik: Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: GMedia.
- Narbuko, Cholid, dan H. Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Palgunadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1: Disain, disainer, dan proyek disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- _____. 2008a. *Disain Produk 2: Analisis san konsep disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- _____. 2008b. *Disain Produk 3:Aspek-aspek disain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Rais, Heppy El. 2012. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Adjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Elemen-Element Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soekamto, Chandra Irawan. 1984. *Batik & Membatik*. Jakarta Pusat: CV Akadoma Jakarta.
- Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Sulistyo, Basuki. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Sunoto, dkk. 2000. *Membatik: Diktat Kuliah*. Yogyakarta: UNY.
- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.

- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan.
- Tarwaka, dkk. 2004. *Keselamatan dan Kesehatan Kerj, Manajemen dan Implementasi K3 di Tempat Kerja*. Surakarta: Harapan Press.
- Tim Direktorat Permuseuman. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: CV Andi OFFSET.
- Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Yunus, Ariyanto. 2012. *173 Meja & Kursi*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kalkulasi Harga

Kalkulasi biaya merupakan perhitungan biaya kegiatan produksi sampai dengan harga jual. Secara rinci perhitungan biaya pembuatan batik tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Hiasan Dinding Batik Ajak-Ajak

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

2. Hiasan Dinding Batik Hompimpah

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00

14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

3. Hiasan Dinding Batik Pingsut

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolin	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkai	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00

2	Jasa membatik dan pemingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

4. Hiasan Dinding Batik Jamuran

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00

4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pemingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

5. Hiasan Dinding Batik Jamur Apa?

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00

18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

6. Hiasan Dinding Batik Jamur Meja Kursi

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00

10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

7. Hiasan Dinding Batik Meja Kursi

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkai	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00

2	Jasa membatik dan pemingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

8. Hiasan Dinding Batik Nyoba

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00

4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pemingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

9. Hiasan Dinding Batik Ora Ambruk

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00

18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

10. Hiasan Dinding Batik Ambruk

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolon	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00

11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkaian	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00
2	Jasa membatik dan pembingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

11. Hiasan Dinding Batik Jamuran

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Jumlah Pemakaian	Jumlah Harga
1	Kain berkolin	Rp17.000,00	1 m	Rp17.000,00
2	Lilin batik	Rp28.000,00	0,75 kg	Rp21.000,00
3	Remasol Merah	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
4	Remasol Kuning	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
5	Remasol Biru	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
6	Remasol Hitam	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
7	Remasol Coklat	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
8	Remasol Orange	Rp3.000,00	5 gram	Rp1.500,00
9	Waterglass	Rp7.500,00	1 kg	Rp7.500,00
10	Indigosol Coklat	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
11	Indigosol Biru	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
12	Indigosol Hijau	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
13	Indigosol Biru	Rp8.000,00	10 gr	Rp16.000,00
14	Indigosol Kuning	Rp8.000,00	5 gr	Rp8.000,00
15	AS- Merah B	Rp9.000,00	5 gr	Rp9.000,00
16	HCl-Nitrit	Rp2.000,00	½ botol	Rp2.000,00
17	ASBO	Rp1.000,00	5 gram	Rp 1.000,00
18	Fotokopi perbesar	Rp7.000,00	1	Rp7.000,00
Jumlah Biaya Bahan Produksi				Rp121.500,00

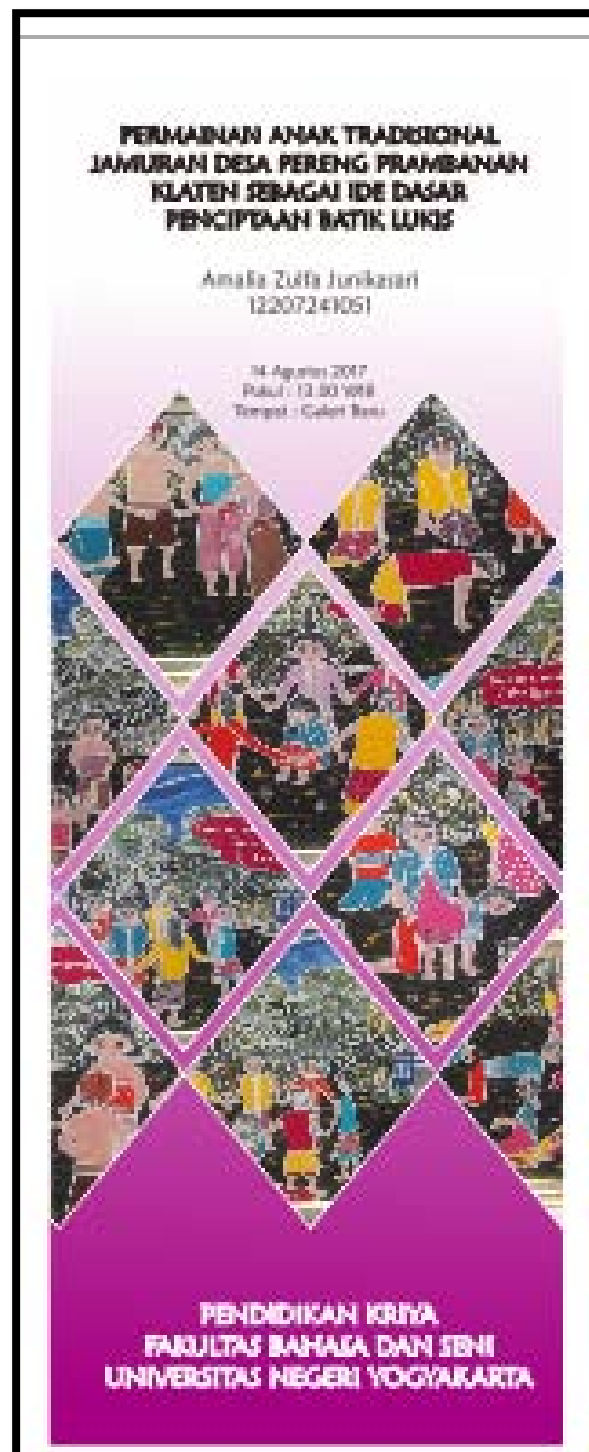
No.	Jasa/Tenaga Kerja	Harga Satuan		Jumlah Harga
1	Klowong dan isen (sendiri)	Rp30.000,00	1 m	Rp30.000,00
2	Nembok (sendiri)	Rp50.000,00	4 kali	Rp20.000,00
3	Mewarna (sendiri)	Rp5.000,00	5 kali	Rp25.000,00
4	Melorod (sendiri)	Rp5.000,00	1 kali	Rp5.000,00
5	Pembingkai	Rp110.000,00	1	Rp110.000,00
Jumlah biaya				Rp190.000,00

Kalkulasi Total Biaya Produksi

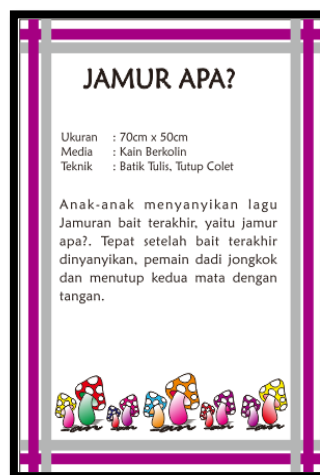
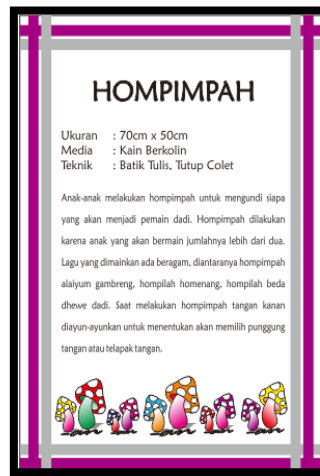
No.	Biaya	%		Jumlah
1	Bahan Produksi			Rp121.500,00

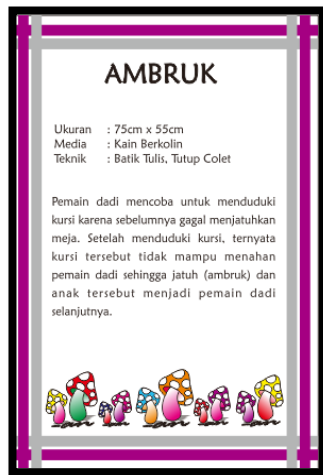
2	Jasa membatik dan pemingkaian			Rp190.000,00
3	Disain	15%	15% x Rp311.500,00	Rp46.725,00
4	Transportasi	10%	10% x Rp311.500,00	Rp31.150,00
Jumlah biaya				Rp389.375,00
5	Laba	20%	20% x Rp389.375,00	Rp77.875,00
Harga Penjualan				Rp467.250,00

Desain X-Banner

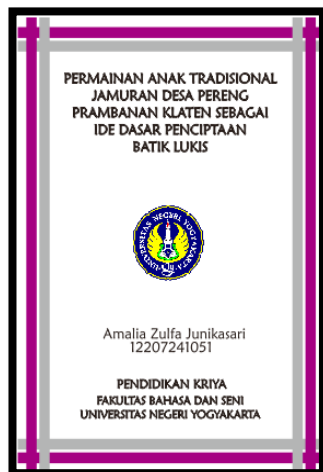


Desain Nametag





Desain Katalog



JAMUR MEJA KURSI



Ukuran : 70cm x 50cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Pemain dadi menjawab pertanyaan pada lagu Jamuran. Pemain dadi menjawab jamur meja kursi sambil jongkok dan menutup mata.



MEJA KURSI



Ukuran : 75cm x 55cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Anak-anak yang mengikuti pemain dadi melaksanakan perintah yang diberikan pemain dadi. Anak-anak memposisikan diri membentuk seperti meja dan kursi. Dalam satu permainan diharuskan ada satu anak yang menjadi meja dan berada di tengah sedangkan anak lain membentuk kursi.



NYOBA



Ukuran : 70cm x 50cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Tugas pemain dadi adalah mencoba satu persatu meja dan kursi tersebut. Jika anak tersebut tetap kokoh dan tidak jatuh saat dicoba pemain dadi, maka anak tersebut selamat dan pemain dadi mencoba anak lain. Jika anak yang diduduki pemain dadi jatuh, maka anak tersebut menjadi pemain dadi selanjutnya.



ORA AMBRUK



Ukuran : 70cm x 50cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Pemain dadi mencoba untuk menduduki kursi karena sebelumnya gagal menjatuhkan meja. Setelah menduduki kursi, ternyata kursi tersebut tidak mampu menahan pemain dadi sehingga jatuh (ambruk) dan anak tersebut menjadi pemain dadi selanjutnya.



AMBRUK



Ukuran : 75cm x 55cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Pemain dadi mencoba untuk menduduki kursi karena sebelumnya gagal menjatuhkan meja. Setelah menduduki kursi, ternyata kursi tersebut tidak mampu menahan pemain dadi sehingga jatuh (ambruk) dan anak tersebut menjadi pemain dadi selanjutnya.



JAMURAN



Ukuran : 75cm x 55cm
Media : Kain Berkolin
Teknik : Batik Tulis, Tutup Colet

Anak yang sebelumnya tidak mampu menahan dan terjatuh saat pemain dadi mencobanya menjadi pemain dadi selanjutnya. Oleh karena, pemain dadi yang baru sudah di dapat maka permainan diulang dari awal dengan mengikuti pemain dadi sambil menyanyikan lagu Jamuran tanpa didahului hompimpah dan pingut.

